

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTES
ESCUELA DE ARTES VISUALES**

**DISERTACIÓN PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO
DE LICENCIADO EN ARTES VISUALES**

**PROCESO DE CREACIÓN DE UN CÓMIC
O NOVELA GRÁFICA**

LUIS ALEJANDRO PONCE E.

DIRECTOR: LIC. GONZALO MIGUEL VARGAS M.

Quito, octubre del 2013

Índice

Introducción.....	1
Capítulo 1: Breve repaso histórico del cómic.....	3
1.1. Antecedentes históricos.....	3
1.2. El cómic en los Estados Unidos desde el siglo XX hasta la actualidad.....	6
1.3. El cómic en Europa.....	11
1.4. El cómic japonés o <i>manga</i>	13
1.5. El cómic en Latinoamérica y Ecuador.....	18
1.6. Referentes personales.....	21
Capítulo 2: El cómic y la novela gráfica como herramientas expresivas: el vínculo entre imagen y narración.....	24
2.1. La imagen.....	24
2.2. La narración.....	26
2.3. El cómic: la unión artístico-estética entre imagen y narración.....	27
2.3.1. La imagen en el cómic.....	27
2.3.2. La narración en el cómic.....	29
2.3.3 Conclusiones.....	30
Capítulo 3: Proceso de producción de una novela gráfica autorreferencial.....	31
3.1. La idea inicial.....	31
3.2. Creación de personajes y entornos.....	32
3.2.1. Diseño de personajes.....	32
3.2.2. Diseño de entornos.....	36
3.3. Guión, distribución de páginas y <i>storyboard</i>	38
3.4. Diagramación, dibujo, entintado, color.....	40
3.5. Posproducción y retoques.....	41
3.6. Impresión, publicación e inserción social.....	42
Conclusiones y recomendaciones.....	45
Glosario.....	47

Bibliografía.....	50
Anexo 1: Entrevistas.....	52
Anexo 2: Guión literario y guión técnico.....	60

Dedicatoria

A mis hermanos.

Sigan librando siempre la verdadera Guerra Santa.

Agradecimientos

Quiero agradecer ante todo al padre Dios, que obró numerosos milagros para que este proyecto saliera adelante; a mi familia, por el apoyo y los ánimos; al Gonzo por estar siempre pendiente de este trabajo y aportar siempre ideas frescas, y a todas aquellas personas que me motivaron a seguir adelante. Este proyecto no hubiera llegado a su fin de no ser por ustedes.

Introducción

Soy lo que se podría llamar un “apasionado de los cómics”. Me atraen las cosas que sólo se pueden plasmar en un tebeo. No quiero usar mis cómics como base desde la que saltar a Hollywood o la televisión. No soy un enamorado de los muñecos ni de las trading cards. No meto mis cómics en bolsas de plásticos. Ni me limito a un solo género... Sea la fantasía superheroica, la autobiografía, la ciencia ficción o los funny animals (McCloud 2001, p.11).

No recuerdo el momento en el que empezó mi afición por los cómics, pero sé que los he leído toda mi vida. Desde que era niño, uno de mis pasatiempos favoritos era la lectura de las historietas del periódico los fines de semana; posteriormente, en el 2004 comencé a comprar y coleccionar comics. Mi primera colección fue de los 28 tomos recopilatorios de *Rurouni Kenshin* (conocido como *Samurai X* en América), de Nobuhiro Watsuki.

Sin embargo, no fue sino hasta el 2010 cuando comencé a reflexionar sobre las posibilidades artísticas, expresivas y estéticas de este medio, en gran medida gracias al enriquecedor *Understanding comics*, de Scott McCloud, y sus secuelas, *Making comics* y *Reinventing comics*. Antes de leer *Understanding comics*, mi mayor preocupación era escribir cómics que se parecieran a aquellos que había leído; esto hacía que me interesara mucho por el estilo de dibujo (que, en general, tomaba prestados demasiados elementos del cómic japonés o *manga*) y muy poco por el contenido de la historia y la innovación en su presentación; sin embargo, después de leer (y releer) la teoría de McCloud, decidí que era momento de comenzar a desarrollar un estilo propio, tanto en la presentación (lo artístico) como en la historia (lo literario).

Apenas son dos años desde que tomé la decisión de nutrir mi producción con nuevas influencias más allá del manga, a saber, autores de cómic europeos, norteamericanos, latinoamericanos y de otros orígenes, además de obras de literatura, artes plásticas, historia, moda, entre otras; y aun así, siento que sólo he visto la punta del iceberg.

La producción de cómics y novelas gráficas en el ámbito mundial es increíblemente vasta. Quiero advertir que la investigación histórica de este trabajo de disertación no pretende abarcar todas las obras que se han producido; por el contrario, las pocas que se

enumeran en esta disertación han sido seleccionadas principalmente por su relevancia para mi producción personal, y por lo tanto, son muchísimos los cómics y novelas gráficas que he tenido que dejar de lado. Espero que esas pocas obras mencionadas generen interés en quienes no están familiarizados con este medio y les ayuden a acercarse a este arte.

De la misma manera, considero necesario aclarar que son muchísimos los artistas que han producido y producen cómic, y seguramente cada uno tenga un método personal en el momento de crear una nueva obra, y describir estos procesos sería un trabajo demasiado extenso y casi imposible, por lo que he optado por enfocar el tercer capítulo, *El proceso de producción de una novela gráfica*, exclusivamente en mi proceso personal.

No pretendo que este trabajo de disertación sirva para que otras personas imiten mi método o creen cómics de la misma manera en que yo lo hago; más bien preferiría que sea un incentivo para que otros autores se animen a encontrar nuevas formas de producir, y que les ayude a crear obras personales y profundas, y sobre todo, que leer, imaginar y escribir cómics sea una experiencia tan enriquecedora para ellos como lo es para mí.

Capítulo 1: Breve repaso histórico del cómic

1.1. Antecedentes históricos

En su libro *Understanding comics*, Scott McCloud enumera algunos antecedentes históricos que mantienen un parecido destacable con los cómics actuales: los antiguos jeroglifos¹ y las pinturas egipcias como la de la tumba de Menna, realizada aproximadamente en 1300 a.C. (figura 1); el tapiz de Bayeux (elaborado probablemente alrededor del 1070 d.C.; figura 2), que relata la conquista de Inglaterra por los normandos; un manuscrito ilustrado precolombino descubierto por Hernán Cortez en México, en 1519, que narra las hazañas del héroe “Garra de tigre” (figura 3) (Cfr. McCloud, 1995, p. 10-15).



Figuras 1 y 2



Figura 3

Entre los referentes históricos que luego servirían para construir el lenguaje del cómic no podemos dejar de mencionar el arte medieval, cuando muchos artistas de la

¹La semejanza entre jeroglifos y cómics es cuestionable, debido a que las ilustraciones egipcias tenían como utilidad representar sonidos antes que eventos, personajes o acontecimientos, con una función más similar a la de nuestro alfabeto que a la de un cómic.

época incorporaban textos dentro de sus pinturas e ilustraciones, no sólo en inscripciones bajo las obras que explicaban los sucesos retratados, sino también saliendo de las bocas de distintos personajes o como pergaminos desenrollados, que contienen textos como un ángel comunicando un mensaje o un santo recitando una oración; esta manera de representar la voz de distintos personajes, conocida como *filacteria*, serviría como inspiración para los globos de texto en los cómics (figura 4) (Cfr. Gübern, 1987, p. 217).



Figura 4

El invento de la imprenta tiene dos consecuencias de gran importancia para la posterior aparición del cómic: por un lado, se da una democratización de cierto tipo de imagen, que será ajena al ideal del “ejemplar único sagrado” de la pintura dominada por la clase aristócrata (Cfr. Gübern, 1987, p.213). Por otro lado, surgen varias obras que se pueden considerar precursoras directas del cómic y de la novela gráfica: por ejemplo, un grabado del siglo XV que relata las torturas de San Erasmo en nueve viñetas (figura 5). Se destaca la representación del personaje de San Erasmo, pues es icónica y tiende en cierta forma al estereotipo, por lo que no presenta dificultades para el lector en el momento de reconocerlo nuevamente en la siguiente viñeta; de la misma forma, sus torturadores tienen apariencias similares (Cfr. McCloud, 1995, p. 16).



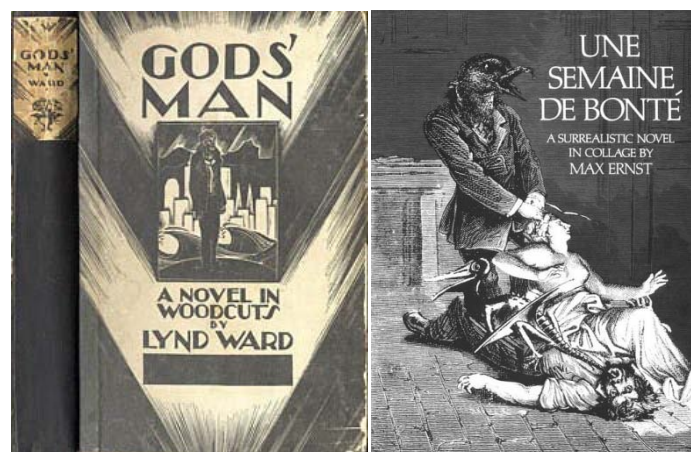
Figura 5

Un artista cuya obra es importante para el desarrollo del cómic es William Hogarth (1697-1764), autor de una serie de seis grabados realizados en 1732, que -vistas en secuencia- narraban una historia, titulada *Los progresos de un libertino* (*A Rake's Progress*) (figura 6). Posteriormente, publicaría otra colección de ocho grabados, titulados *Los progresos de una ramera* (*A Harlot's Progress*). En ambas series, Hogarth mostraba el deterioro moral, físico y mental de sus personajes, empleando en muchas ocasiones diversas alegorías y simbolismos.



Figura 6

Ya en los siglos XIX y XX encontramos algunos antecedentes importantísimos del cómic, como la obra de Rodolphe Töpffer (1799-1846), pionero en el uso de imágenes y texto yuxtapuestos y colocados en viñetas (figura 7) (Cfr. Gübern, 1987, p. 214, y McCloud, 1995, p. 17); Lynd Ward (1905-1985), que con sus xilografías en madera creaba imágenes que luego publicaba para narrar historias con ellas (figura 8); la novela ilustrada *“Une Semaine de Bonté”* (figura 9), del surrealista Max Ernst (1891-1976), publicada por primera vez en 1934 (Cfr. McCloud, 1995, p. 18-19); las obras de estos autores pueden incluso definirse como cómics, pues se valen principalmente de imágenes para crear una secuencia narrativa y fueron concebidas para ser distribuidas de forma masiva, mediante su publicación.



Figuras 7, 8 y 9

1.2. El cómic en los Estados Unidos desde el siglo XX hasta la actualidad

A partir del siglo XX, el cómic en Norteamérica se convierte en uno de los “tres pilares fundacionales de la cultura audiovisual / verboicónica, junto con el cine y la radio” (Gubern, 1987, p. 213). “En nuestra cultura, el cine y los comics son los dos puntales más importantes que se sirven de la imagen para contar una historia. Ambos medios emplean la sucesión de imágenes así como el texto o el diálogo” (Eisner, 2000, p.5).

Si bien no se trata de la primera obra cómica, *The Yellow Kid* (“El chico amarillo”, figura 10), de Richard F. Outcault (1863-1928), publicada en 1895, es considerada un hito en la historia del cómic. Esta tira cómica fue protagonizada por Mickey Dugan, un niño calvo, posiblemente de orígenes asiáticos, que se expresaba con un dialecto coloquial. Sus diálogos se plasmaban en su larga camisa amarilla (que le daba el nombre de *Yellow Kid* o “niño amarillo”). En un principio, Outcault narraba los eventos de cada tira cómica en una sola viñeta; fue su editor en el *New York Journal* Randolph Hearst, quien

posteriormente le pidió que dividiera en varias viñetas cada tira cómica para facilitar su lectura y comprensión (Cfr. Gübern, 1987, p. 217-218). Posteriormente, Rudolph Dirks (1877-1968) implementaría el uso de globos de texto para los diálogos de los personajes, en su célebre *The Katzenjammer Kids* (figura 11), publicada por primera vez en 1897 en el suplemento humorístico dominical del *New York Journal*. Winsor McCay (1869-1934) introdujo también varias novedades, principalmente en cuanto a composición y diagramación de viñetas con su obra *Litte Nemo in Slumberland* (figura 12), publicada desde 1905 en el *New York Herald* y después en 1911 en el *New York American* (Cfr. Markstein, 2008, para. 2 & 4, <http://www.toonopedia.com/nemo.htm>).



Figuras 10, 11 y 12

Claude Lalumière comenta que la publicación *Funnies on parade* (tiras cómicas en desfile; figura 13)-la primera antología estadounidense de tiras cómicas de periódicos impresa en el formato asociado con el cómic moderno- se repartía de manera gratuita. “Buscando deshacerse de las copias no distribuidas, cuenta la historia, alguien les colocó una etiqueta de 10 centavos y las dejó en algunos quioscos de ventas. Se vendieron en un santiamén y así, en 1934, nació la industria de los cómics” (Lalumière, 2000, para. 1, <http://januarymagazine.com/features/comix.html>). Esta historia no sólo es relevante por retratar el carácter masivo y comercial de las tiras cómicas en sus inicios y en muchos casos hasta la fecha, sino porque también nos muestra el momento en que los cómics se emanciparon del medio que los vio nacer (el periódico) y se volvieron publicaciones independientes y autónomas.

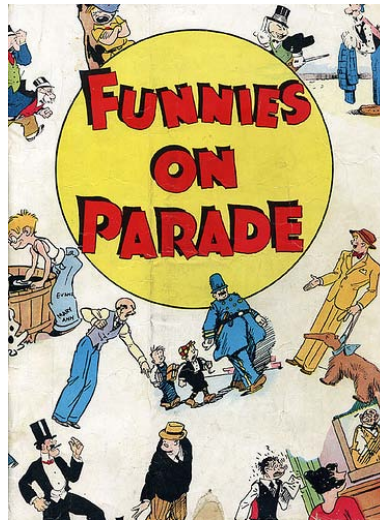


Figura 13

En 1938 la revista *Detective Cómics*, lanzada por primera vez el año anterior, publicó uno de los más grandes éxitos en la historia del cómic norteamericano: *Action Comics*, número 1, que mostraba en su portada al personaje icónico del escritor Jerry Siegel y al artista Joe Shuster: Superman, el primer superhéroe en la historia del cómic (figura 14). Vestido con un atuendo rojo y azul, similar al de los artistas circenses de la época, Superman y su alter-ego, Clark Kent, dieron origen a toda una generación de superhéroes entre los que se encuentran, por ejemplo, Batman y Flash (1939), la Mujer Maravilla (1941), personajes de DC Comics; el Capitán Maravilla, publicado por Fawcett Comics en 1939; la Antorcha humana (1939) y el Capitán América (1941), de Marvel Comics, entre otros. Durante la Segunda Guerra Mundial, las aventuras de muchos de estos superhéroes adquirieron una tonalidad militar y varios cómics de la época se impregnaron de propaganda política (Cfr. Giunta, sin año, para. 9 & 10, http://www.todo-historietas.com.ar/historia_eeuu.htm).



Figura 14

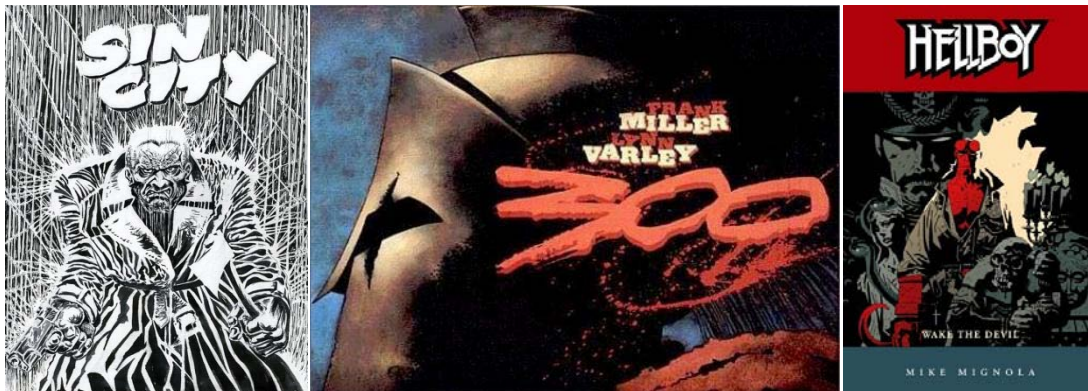
Desde septiembre de 1954, las principales casas editoriales de cómics en Estados Unidos se enfrentaron a la censura legal a través del *Comics Code Authority*, denominado en un principio *Comics Magazine Association of America*, una entidad encargada de velar por la autorregulación de contenidos en la publicación de cómics. Esta autoridad implementó un código de conducta (*comics code*) que todas las revistas de cómic publicadas de manera oficial debían seguir, evitando al máximo temas como violencia, sensualidad, racismo, crimen, entre otros. Los altos niveles de censura de este código ocasionaron, junto con otros factores, el surgimiento de los *comix*, o *comics underground*, en muchos casos historias de contenidos moralmente cuestionables, publicadas frecuentemente por sus propios autores y distribuidas a menudo en eventos como conciertos, fiestas, etc. (Cfr. Franco, 2012, para. 20, <http://blogs.peru21.pe/comics21/2012/08/que-paso-con-el-comic-code-aut.html>).

Entre los años 1965 y 1990, los cómics se esforzaron por alcanzar un serio contenido literario. Todo empezó con el polémico movimiento *underground* de dibujantes y guionistas que trataron directamente con el mercado. A continuación brotaron como hongos tiendas de *comic books*, que ofrecían su mercancía a un amplio espectro de lectores (...) La autobiografía, las reivindicaciones sociales, las relaciones humanas y la historia eran temas por los que ahora se interesaban los cómics. Empezaron a proliferar las novelas gráficas dirigidas a “los adultos”. La edad media de los lectores fue en aumento (Eisner, 2000, p. 6).

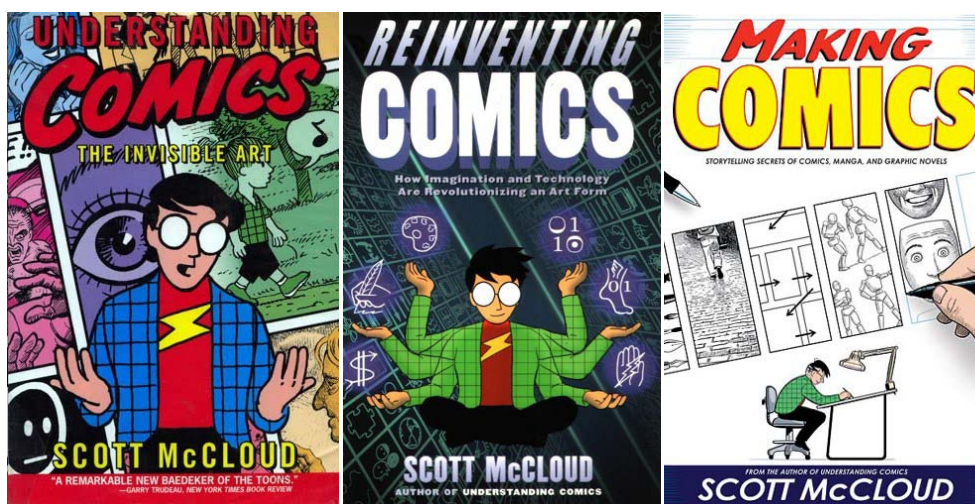
A partir de la década de 1970, las casas editoriales comenzaron a ejercer presión sobre las autoridades de la época, logrando que el *comics code* fuera revisado, primero en 1971 y posteriormente en 1989. El surgimiento de nuevas editoriales independientes, el rechazo de algunas editoriales, como Marvel Comics, hacia el código, y la distribución más abierta de cómics sin el sello de aprobación de la CMAA, por parte de distintos vendedores, causaron que el código perdiera vigencia y hoy en día las casas editoriales suelen ser responsables de regular los contenidos que publican (Cfr. Kiste-Nyberg, 2012, para. 24, 25 & 26, <http://cblidf.org/comics-code-history-the-seal-of-approval/> y Franco, 2012, para. 27, <http://blogs.peru21.pe/comics21/2012/08/que-paso-con-el-comic-code-aut.html>).

Actualmente, en Estados Unidos dos de los exponentes más importantes del cómic *son mainstream* son Frank Miller (1957), autor de las célebres *Sin City* y *300* (figuras 15 y 16), ambas adaptadas al cine recientemente, y Mike Mignola (1960), autor de *Hellboy* (figura 17). Scott McCloud (1960) es un escritor de cómics que aprovecha este medio

para reflexionar sobre él, como lo ha hecho en sus libros *Understanding Comics* (1993), *Reinventing Comics* (2000) y *Making Comics* (2006) (figuras 18, 19 y 20). McCloud, junto con Will Eisner, se ha convertido en uno de los más importantes teóricos de cómic del mundo, llegando a ser conocido en el medio como el *Aristóteles de los cómics*.



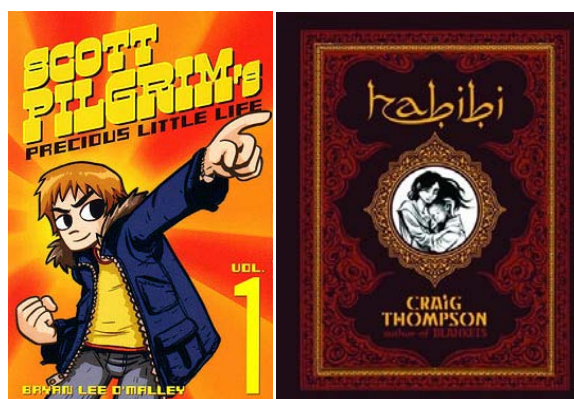
Figuras 15, 16 y 17



Figuras 18, 19 y 20

El cómic tiene su propio mercado en los Estados Unidos. Por un lado, se publican mensualmente revistas llamadas *comicbooks*, usualmente de diez a treinta páginas, donde se desarrolla una porción de un argumento o trama. Por otro lado, varios artistas se han acercado más a la tradición europea del álbum ilustrado o a la publicación de una serie por volúmenes, como los *tankobon* japoneses. Ejemplos de este tipo de publicaciones son las del canadiense Bryan Lee O' Malley (1979), autor de la serie *Scott Pilgrim* (figura 21), publicada originalmente en seis volúmenes por la editorial *Oni Press* entre 2004 y 2010 (Cfr. <http://www.onipress.com/series/scottpilgrim>) y Craig Thompson (1975), autor de *Habibi* (figura 22), una novela de pasta dura de 672 páginas publicada en

2011 (Cfr. <http://www.habibibook.com/about/>).



Figuras 21 y 22

1.3. El cómic en Europa

El cómic en Estados Unidos fue percibido por mucho tiempo de una manera muy distinta a la de Europa. Si en el primero era un medio masivo y de un alcance demográfico más bien democrático, en Europa, por su naturaleza eminentemente gráfica, generó desconfianza respecto a su nivel cultural y, en gran medida, quedó relegado principalmente a un público infantil.

En Europa, el cómic ha poseído (...) el mismo estatuto sociocultural que el juguete (...), su complemento en el arsenal lúdico infantil. Que los relatos en imágenes nacieran y se desarrollaran en Europa orientados específicamente por sus soportes editoriales hacia la clientela infantil, ilustra perfectamente algunas diferencias esenciales entre la cultura popular norteamericana, que (...) se orientaba de un modo indiscriminado al heterogéneo público masivo, y la elitista cultura europea, que había entronizado a la palabra impresa a expensas de la imagen impresa y de gran difusión, contemplada con sospechas culturales. Víctimas de esta jerarquía entre textualidad e iconicidad, los cómics tardarían muchos años en Europa en ser algo más que un instrumento menor al servicio de la pedagogía infantil (Gübern, 1987, p. 217)

El desarrollo del cómic en Europa no fue en absoluto uniforme. Disímiles países han aportado de diferentes maneras a este arte y su impacto social ha sido muy distinto, de acuerdo a sus culturas y también a las situaciones económicas, políticas y sociales que han atravesado. En Alemania, por ejemplo, durante el régimen nacional-socialista se prohibió la producción de cómics, generando un estancamiento en el desarrollo de este medio (cfr. Giunta, sin año, para. 2, http://www.todohistorietas.com.ar/historia_europa.htm).

En Francia y Bélgica el cómic ha tenido un desarrollo favorable con exponentes como el belga Georges Prosper Remi (conocido como Hergé, 1907-1983), autor de *Las aventuras de Tintín* (figura 23), que cuenta con más de veinte álbumes publicados. El dúo conformado por Goscinny (1926-1977) y Uderzo (1927) es de gran importancia para el cómic, tanto en Francia como en el ámbito mundial, principalmente por su obra *Ásterix el galo* (figura 24), una serie de historias de aventura, comedia y sátira protagonizada por Ásterix y su amigo Óbelix.



Figuras 23 y 24

Inglaterra también cuenta con autores reconocidos en el mundo, como Alan Moore (1953), escritor de series tan prestigiosas como *V for Vendetta*, *The League of Extraordinary Gentlemen*, *Watchmen*, entre otras (figuras 25, 26 y 27). Las obras de Moore exploran temas como la política, el sistema, la psicología, la tradición, la sociedad, la sexualidad, entre otros. Otro autor inglés importante para el cómic es Neil Gaiman (1960), escritor de la afamada serie *The Sandman* (figura 28).



Figuras 25, 26, 27 y 28

En España los cómics e historietas se conocen también como “tebeos”. Francisco Ibáñez (1936) es uno de los autores más reconocidos de España y creador de los personajes *Mortadelo* y *Filemón* (figura 29), protagonistas de la historieta cómica del mismo nombre, publicada desde 1958 en la revista *Pulgarcito*.



Figura 29

1.4. El cómic japonés o *manga*

El cómic producido en Japón, denominado “*manga*” (漫画), proviene de una larga tradición gráfica japonesa, particularmente en los campos de la pintura y grabado (*ukiyo-e*). Exponentes como Utamaro (1753-1806), Hiroshige (1797-1858) y Hokusai (1760-1849) marcarían las pautas de lo que luego sería la imagen característica del cómic japonés; Hokusai fue, de hecho, el primero en utilizar el término “*manga*”, aunque denominó así a sus “bocetos sueltos” (figura 30); sin embargo, las obras de estos artistas no pueden considerarse arte secuencial, pues no fueron elaboradas con el objetivo de narrar mediante una secuencia de imágenes (Cfr. Thorn, 2007, para. 1, <http://www.matt-thorn.com/mangagaku/history.html>).

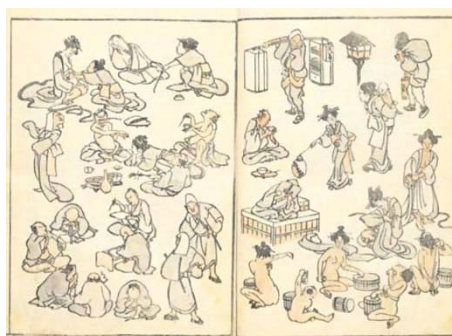
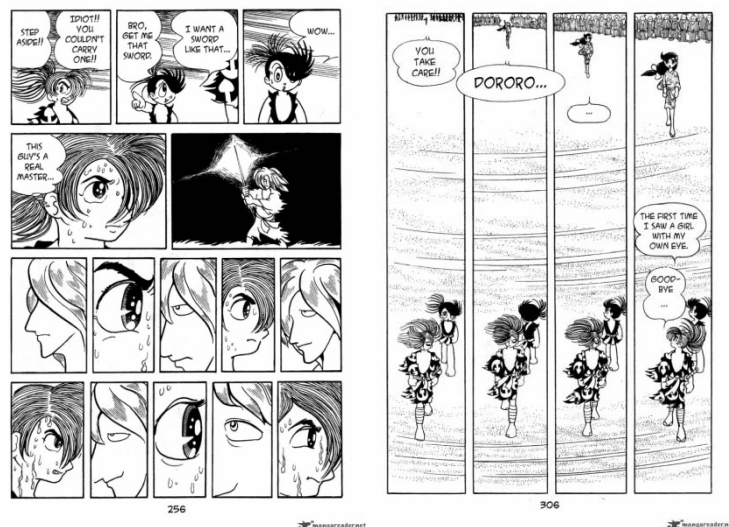


Figura 30

La principal producción de cómics en Japón comenzó durante el tiempo en que los Estados Unidos ocuparon el país, entre 1945 y 1952, después de la Segunda Guerra Mundial. En esta época surgiría una de las figuras más grandes del *manga*, y pionero también de la animación japonesa: Osamu Tezuka (1928-1989), creador de obras reconocidas a nivel mundial, como *Astroboy* (*Tetsuwan Atom*, figura 31), *Kimba el león blanco* (*Jungle Taitei*), *La princesa caballero* (*Ribon no Kishi*), *Metropolis* y *Black Jack* (figura 32). Osamu Tezuka desarrolló un estilo muy particular que sería de gran influencia para toda la posterior producción de *manga*; se trata de un estilo caricaturesco y de ojos grandes que se cree fue influenciado en gran medida por el trabajo de Walt Disney; Tezuka también desarrolló un estilo narrativo que tomaba prestados muchos elementos cinematográficos, tales como *zoom in*, *zoom out*, tomas panorámicas, entre otros (figuras 33 y 34).



Figuras 31 y 32



Figuras 33 y 34

En Japón se conoce a Osamu Tezuka como *manga no kamisama* (el dios del *manga*); este autor abarcó diversos géneros en sus obras, tales como la acción, la ciencia ficción, el romance, la fantasía, el vivir cotidiano, la crítica social, e incluso temas específicos, como la medicina (Cfr. About Osamu Tezuka (Tezuka in English), <http://tezukainenglish.com/bm/about/index.shtml> y Lambiek, 2012, para. 1, 2, 5 & 6, <http://www.lambiek.net/artists/t/tezuka.htm>)

(...) la palabra “prolífico” es, en cierta forma, quedarse corto. En el curso de su carrera de 40 años, Tezuka creó más de 700 volúmenes de *manga*, abarcando un estimado de 150,000 páginas de dibujos. (About Osamu Tezuka, <http://tezukainenglish.com/bm/about/index.shtml>)

Otra figura importante dentro del cómic japonés es Machiko Hasegawa (1920-1992), creadora de la tira cómica *Sazae-san* (figura 35), que fue publicada por más de veinte años en el diario *Asahi Shinbun*. Sazae Fuguta, la protagonista de este cómic, es una mujer fuerte e independiente que, en cierta forma, se opone al ideal de mujer de la época. Mientras las obras de Tezuka por lo general son historias largas y complejas que tienen un formato narrativo similar al de una novela, *Sazae-san* es más bien una obra cotidiana que podría considerarse una tira cómica escrita para ser publicada en un periódico (cfr. Lambiek, 2012, para. 1 & 2, http://www.lambiek.net/artists/h/hasegawa_machiko.htm).



Figura 35

Katsuhiro Otomo (nacido en Miyagi en 1954) es el autor de *Akira* (figura 36), un *manga* publicado por primera vez en 1982 en la revista *Young Magazine*. En 1988, *Akira* fue adaptado al cine y fue una de las primeras películas de *animé* en ser proyectadas en

salas de cine fuera de Japón. *Akira* es considerada una obra de culto que contribuyó a difundir el *manga* en los países occidentales.

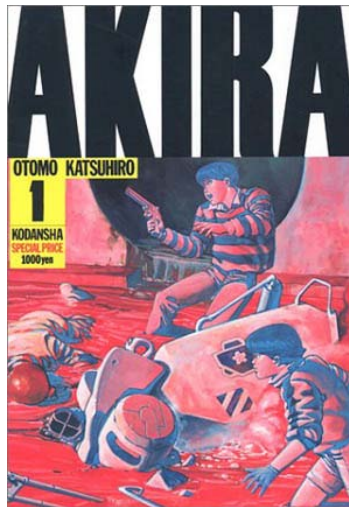


Figura 36

Otro artista, cuya obra ha sido muy relevante para dar a conocer al *manga* a nivel internacional, es Akira Toriyama (nacido en 1955), autor de las célebres *Dr. Slump* (publicada entre 1980 y 1985) y *Dragon Ball* (publicada entre 1984 y 1995) (figuras 37 y 38); ambas fueron obras renombradas de la revista *Shonen Jump*, de la editorial *Shuueisha* (cfr. Lambiek, 2012, para. 1 & 3, http://www.lambiek.net/artists/t/Toriyama_akira.htm).



Figuras 37 y 38

En la actualidad, la industria de cómics en Japón lidera el mercado internacional, con revistas semanales y mensuales dedicadas casi exclusivamente a la publicación de

manga. En la industria del cómic japonés, gran parte de la producción de *manga* está dividida en géneros, cuyas historias frecuentemente se resuelven de acuerdo a ciertas fórmulas preestablecidas. Los géneros más populares son el *shonen manga*, historias para lectores varones jóvenes; el *shojo manga*, orientado a lectoras jóvenes, principalmente estudiantes de escuela y colegio; el *seinen manga*, destinado a un público masculino adulto, conformado en su mayoría por lectores profesionales; y el *josei*, la contraparte femenina del *seinen*.

Muchas de las revistas de *manga* en Japón son publicaciones semanales o mensuales de más de 200 páginas, que tienen una orientación demográfica establecida acorde con un determinado género: por ejemplo, las publicaciones semanales *Shonen Jump*, *Shonen Sunday* y *Shonen Magazine* (de las casas editoriales *Shueisha*, *Shogakukan* y *Kodansha*, respectivamente; figuras 39, 40 y 41) publican en su gran mayoría historias de *shonen manga* y están orientadas a una audiencia masculina, conformada principalmente por estudiantes de escuelas y colegios, mientras las revistas *Margaret*, *Betsucomi* y *Nakayoshi* (figuras 42, 43 y 44) contienen, sobre todo, historias de *shojo manga* que se dirigen principalmente a jóvenes lectoras. Las *doujinshi*, revistas de *manga* publicadas por autores no profesionales, tienen también su propio mercado en Japón (figura 45).



Figuras 39, 40 y 41



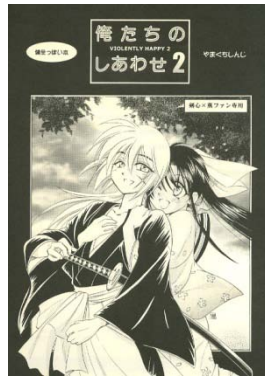


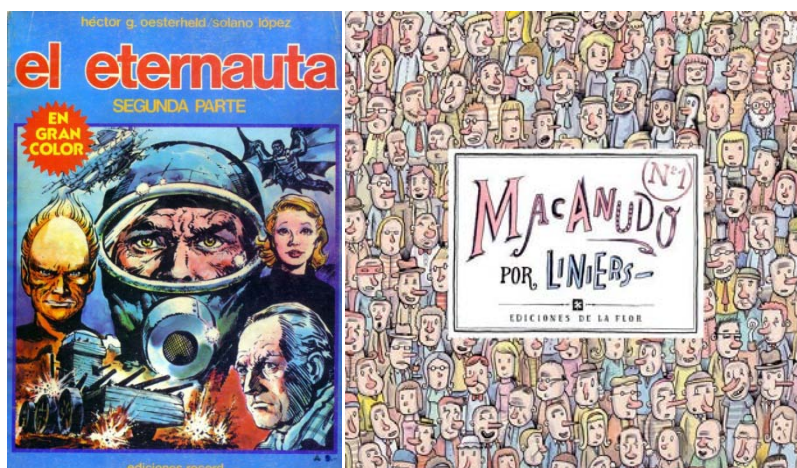
Figura 45

1.5. El cómic en Latinoamérica y Ecuador

La presencia del cómic en Latinoamérica ha sido más bien irregular y su desarrollo ha variado mucho en los distintos países que la conforman. Joaquín Salvador Lavado (nacido en Mendoza en 1932), conocido como “Quino”, es uno de los más destacados exponentes del cómic no sólo de Argentina, sino de América del Sur, y es reconocido principalmente por su obra *Mafalda* (figura 46), un cómic de corte humorístico, protagonizado por una niña muy inteligente y algo precoz. Si bien el humor es el principal aliciente de *Mafalda*, Quino también aprovecha la inocencia del personaje para reflexionar y criticar la sociedad actual. Además de *Mafalda*, Quino también ha publicado compilaciones de otras viñetas humorísticas, donde ha demostrado su capacidad inventiva, su genio y su humor particular. Otros exponentes argentinos importantes son Dante Quinterro, autor de *Patoruzú* (figura 47), obra humorística publicada por vez primera en 1927 y posteriormente en 1930; el dúo conformado por Héctor Oesterheld y Francisco Solano López, creadores y autores de la historia fantástica *El Eternauta* (publicada primero entre 1957 y 1959 y, posteriormente, en 1962, figura 48); y Ricardo Siri, conocido como Liniers, autor de varias viñetas humorísticas entre las que se destaca *Macanudo* (figura 49).



Figuras 46 y 47



Figuras 48 y 49

En Chile encontramos a René Ríos Boettiger, conocido como “Pepo”, quien en 1948 publicara por vez primera su famosa obra *Condorito* (figura 50), un cómic humorístico protagonizado por un condor antropomorfo homónimo. Gracias a su sentido del humor, *Condorito* se ha convertido en un éxito en toda Latinoamérica y diversos países del mundo, y hasta la fecha continúa distribuyéndose en varios países, entre ellos Ecuador.



Figura 50

Uno de los más importantes exponentes de México es Sergio Aragonés (1937), autor de la célebre historia de aventura y humor *Groo, el errante* (publicada desde 1981 en varias editoriales norteamericanas de renombre, como *Marvel*, *Image* y *Dark Horse*; figura 51) y colaborador de la prestigiosa revista norteamericana *MAD*.



Figura 51

Respecto al cómic en Ecuador, tanto Francisco Puente como Fabián Patinho y Pedro Benalcázar coinciden en que el interés en este medio expresivo ha aumentado en los últimos años y que hay muchos talentos prometedores. Un artista muy reconocido de cómic en Ecuador es Eduardo Villacís, autor de *El espejo humeante* (figura 52), una fascinante obra de ficción especulativa en la que su autor combina el cómic con la pintura, el dibujo, la escultura y otras disciplinas artísticas. Esta obra fue expuesta en Los Ángeles, California, entre enero y marzo de 2007. Israel Pardo (1972) es también un representante importante del cómic en Ecuador, gracias a su obra *Capitán Escudo* (figura 53), publicada en la revista infantil *¡Elé!*. Algunos artistas que también vale la pena mencionar son Fabián Patinho, autor de *Ana y Milena* (figura 54), Xavier Bonilla (mejor conocido como *Bonil*), artista de *Humor gráfico*, Wilo Ayllón, ilustrador, pintor y dibujante de reconocimiento internacional, y Edward Jaime (*Edú*), autor de *Sombra: El Gran Torneo* (figura 55). En cuanto a las publicaciones de cómics nacionales, podemos mencionar revistas como *XOX* y *Azno Cómics* (figura 56).



Figuras 52 y 53



Figuras 54 y 55

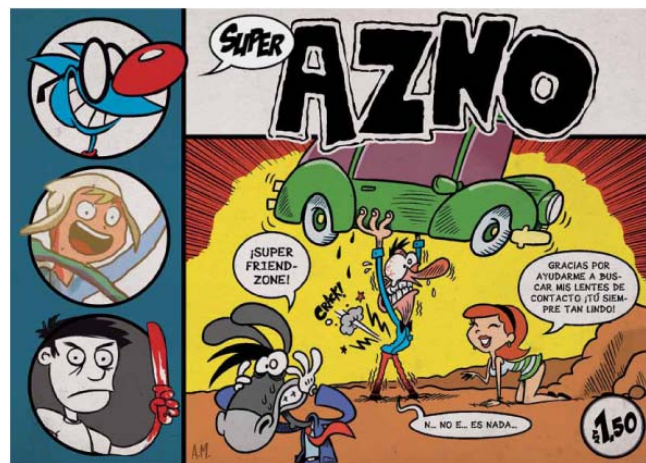


Figura 56

1.6. Referentes personales

Son muchas las obras de cómic y novela gráfica que han influido en mi producción personal, tanto por el impacto que me han causado los estilos de sus autores, como por la manera particular de narrar historias.

Entre las obras de cómic norteamericano que han tenido relevancia para mí, una ha sido *Hellboy*, de Mike Mignola. El estilo de Mignola, basado en contrastes y sombras

fuertes y colores sólidos sin degradados, me marcó profundamente, y las historias que narra, en particular la manera en que utiliza (y en cierta forma reinterpreta) elementos folklóricos de distintas partes del mundo, constituyen una gran fuente de inspiración para crear nuevas historias. Otra obra que he disfrutado mucho y que constituye un referente personal es *Supermarket*, de Kristhian y Brian Wood, por su historia rápida, sus ilustraciones despreocupadas y los colores radiantes y vivos que presenta. Destaco también *The Umbrella Academy*, de Gabriel Bá y Gerard Way, *The Marquis* de Guy Davis, y *Calvin & Hobbes*, de Bill Watterson.

Respecto a la novela gráfica europea, la complejidad argumental de las obras de Alan Moore (en especial *V for Vendetta* y *The League of Extraordinary Gentlemen*) y *Sandman*, de Neil Gaiman, es siempre una motivación para mejorar mis historias. También han sido una gran influencia personal las obras *Ásterix el galo*, de Goscinny y Uderzo, y *Monsieur Noir*, de Griffo y Dufaux.

Son muchas las obras de cómic japonés o *manga* que han influido en mí a lo largo de varios años; algunas de las que considero más relevantes son: *Rurouni Kenshin*, de Nobuhiro Watsuki, por su forma de combinar hechos históricos con ficción; *I"s*, de Masakazu Katsura, una historia de amor muy realista y original; *One Piece*, obra de estilo artístico despreocupado y argumento espontáneo; *Bakuman* y *Death Note*, de Takeshi Obata y Tsugumi Ohba; en ambas obras se destacan los personajes muy realistas y creíbles.

En cuanto al cómic latinoamericano, puedo destacar *Condorito*, de Pepo, por su humor y su manera de retratar la sociedad; *Macanudo* de Liniers, obra no sólo espontánea y divertida, sino también creativa y en muchos momentos conmovedora, y las tiras cómicas humorísticas de Quino, por su cotidianidad y la profundidad que alcanzan. También considero necesario resaltar los trabajos de Eduardo Villacís, investigador y artista polifacético que constantemente busca aprovechar el potencial del cómic, junto con otros campos de las artes para crear obras complejas y llamativas. Por último, quisiera mencionar la producción de Francisco Puente, quien ha desarrollado un estilo muy característico y llamativo.

Puedo evidenciar algunas maneras en que estas obras mencionadas han influido en mi producción personal; por ejemplo, para la novela gráfica que he escrito a lo largo de

este trabajo de disertación, *Guerra Santa*, me interesaba mucho construir un ambiente muy marcado, similar al que se encuentra en *The Marquiso* en *The League of Extraordinary Gentlemen*; respecto a la narración, he tenido un gran interés en que la historia fuera contada por el protagonista en su diario, como ocurre en *Bakuman*, pero no quería que se limitara a narrar los hechos, sino también a describir al personaje en sí. Mi estilo artístico está muy relacionado con el *manga*, pero también quise experimentar entramados y bocetos sueltos más cercanos a la novela gráfica. Considero que la investigación que realicé respecto a exorcismos se debe al tiempo que trabajé con Eduardo Villacís, quien me enseñó cuánto puede enriquecerse una obra cuando se realiza una indagación previa.

Capítulo 2: El cómic y la novela gráfica como herramientas expresivas: el vínculo entre imagen y narración

2.1. La imagen

En palabras de Will Eisner, la imagen es “el recuerdo de un objeto o experiencia proporcionada por un narrador ya por un medio mecánico (fotografía), ya por un medio manual (dibujo)” (Eisner 2000, p. 15). Para el propósito de esta investigación, consideraremos la imagen como “una representación que se enfoca en ciertos elementos y descarta otros para crear en el espectador una ilusión de realidad”.

La principal función de la imagen es *representar* o *sustituir*. Gombrich afirma que podemos entender la acción de *representar* “en sentido de evocar, por descripción, retrato o imaginación; (...) colocar semejanzas de algo ante la mente o los sentidos” (Gombrich, 1951, p. 1). Esta evocación es tan fuerte que una imagen puede incluso sustituir aquello que representa, como “cuando señalamos una imagen [en este caso, una fotografía] diciendo “esto es un hombre” (Gombrich, 1951, p. 2).

La imagen transmite información y mediante su función simbólica, puede remitirnos a un elemento real a pesar de no ser dicho objeto; sin embargo, este proceso requiere siempre de la “complicidad” del intérprete o espectador. Descartes sostenía que la imagen no se asemeja en sí a la realidad y afirmaba que la “percepción (...) no es una visión sino una inspección de la mente” (Mirzoeff, 2003, p. 73) y, por lo tanto, se requiere no sólo de una actividad fisiológica, sino también de un ejercicio mental para “leer” o descifrar una representación.

En nuestro día a día efectuamos constantemente un proceso que consiste en llenar los vacíos de información visual que recibimos con la experiencia con la que contamos para completar nuestra percepción; Scott McCloud se refiere a este proceso como *cerrado* (Cfr. McCloud, 1995, p. 62). El cerrado es necesario para nuestra percepción del mundo; así, por ejemplo, si miramos un objeto, aunque solamente percibamos un fragmento de este, con nuestra experiencia y memoria nos hacen realizar un *cerrado* que hace que sepamos cómo es la totalidad de dicho objeto. Un ejemplo muy sencillo de esto

es un dado: aunque tengamos frente a nosotros apenas tres o cuatro caras de este, sabemos qué números estarán en los otros lados que no vemos.

El *cerrado* es un proceso sumamente importante al momento de descifrar o *leer* una imagen. Ernest Gombrich explica en sus *Meditaciones sobre un caballo de juguete*, cómo la lectura de una imagen, en tanto representación, se da cuando en la imagen el espectador encuentra el *tertium comparationis* o factor común entre el objeto real y lo representado (Cfr. Gombrich, 1951, p. 4). Esto no es un ejercicio de abstracción que requiera una gran capacidad intelectual o que sea exclusivo del ser humano: “el gato persigue la pelota como si fuera un ratón” (Gombrich, 1951, p. 4); “la más sencilla silueta de una vaca parece suficiente para cazar moscas tsé-tsé” (Gombrich, 1951, p. 5) y “los pajaritos abren el pico cuando ven acercarse al nido al progenitor que los alimenta, pero también lo abren cuando se les enseñan dos redondeles oscuros de diferente tamaño, la silueta de la cabeza y del cuerpo del pájaro” (Gombrich, 1951, p.6). Sin embargo, los seres humanos tenemos la capacidad de crear *sustitutivos* a partir de diversas imágenes y representaciones que pueden llegar a tener altísimos grados de complejidad. Así se explica cómo en un dibujo que consiste en cuatro líneas por extremidades y un círculo como cabeza hallamos fácilmente una persona; dos puntos y una línea nos revelan un rostro, y la forma de la línea, la curvatura que presente y su longitud, entre otros factores, nos llevarán a otorgarle una determinada expresión:

Siempre estamos dispuestos (...) a extraer los rasgos expresivos de una cara, sacándolos de entre el caos de sensaciones que la rodean, y a responder con temor o alegría a sus más leves variaciones. (...) La más leve sugestión nos basta para una fisiognomía expresiva que nos “mira” con sorprendente intensidad. (Gombrich, 1951, p. 6).

Esto trasciende las convenciones del lenguaje escrito, pues antes de *aprender* a asignarles nombres a los objetos que nos rodean, ya creamos *sustitutivos*, como cuando el niño reemplaza el pecho materno con su dedo pulgar. Sin embargo, a diferencia de la lectura de una imagen, su elaboración sí requiere de un proceso intelectual (al menos parcial). “El artista que se dispone a representar el mundo visible no se encuentra delante simplemente una mescolanza neutral de formas que él trata de “imitar” (Gombrich, 1951, p. 6).

2.2. La narración

Jonathan Culler afirma que “la narración es más que un simple tema académico. Existe un impulso fundamental en el ser humano de escuchar y contar historias” (Culler, 2000, p. 102). Este autor también explica que nuestra forma de ver la vida no se rige por “una lógica científica de causa y efecto, sino el tipo de lógica con que contamos una historia, en la que **entender** supone imaginar cómo *un hecho conduce a otro*” (Culler, 2000, p. 101). La narración es una herramienta que permite al emisor proveer información a uno o varios receptores, efectivamente. Sin embargo, si el emisor o narrador realiza el ejercicio intelectual de articular conscientemente una narración, con el objetivo de hacerla atractiva para el lector, transformará dicha *narración* en una *trama*.

Hay una diferencia importante entre *narración* y *trama*: “Los formalistas rusos afirmaban que sólo la *trama* era literaria, mientras que la *narración* constituía la materia prima que espera la mano organizadora del escritor” (Selden, 2000, p. 20). La narración se encuentra casi omnipresente en nuestras vidas; la forma en que nos referimos a los acontecimientos cotidianos de nuestras vidas; todo aquello que recibimos de los medios de comunicación; gran parte de la información que se nos transmite de forma oral, escrita, visual, sensorial; todo esto lo articulamos mediante una narración. La narración puede articularse de manera estética y atractiva para de esta manera atrapar al receptor y generar en él el deseo de continuar recibiendo el mensaje, y predisponiéndolo a recibir mensajes del mismo receptor de manera positiva. La categorización y distribución de esta información dentro de una estructura no solo coherente, sino también estética; es lo que consideramos *trama*.

Dentro de la articulación de una trama existen elementos que permiten al emisor del mensaje, o narrador, mantener la atención de su receptor (lector o espectador); la descripción de un grupo de personajes, cuyas acciones generan tensiones entre ellos, la forma en que dichas tensiones se resuelven y las consecuencias que traen, además de los destinos de los personajes y los cambios que se dan en ellos, pueden generar en el lector interés por la historia y captar su atención hasta el final. El uso de recursos que alteren el ritmo de la lectura-como descripciones extensas seguidas de narraciones vertiginosas; el uso de *flashback* o retrospectiva, cambios de escena, interiorizaciones donde el lector pueda conocer el pensamiento de distintos personajes- genera dinamismo en la lectura, le da profundidad y puede evitar la pérdida de interés por parte del lector.

2.3. El cómic: la unión artístico-estética entre imagen y narración

El cómic es un medio de comunicación escrito-icónico (...) estructurado en imágenes consecutivas (viñetas) que representan secuencialmente fases consecutivas de un relato o acción, y en las que se suelen integrar elementos de escritura fonética. En este medio semióticamente mixto, la imagen desempeña una función hegemónica, ya que son posibles los cómics sin palabras, pero no sin dibujos (Gübern, 1987, p. 217).

Al igual que cuando en el lenguaje escrito se unen letras para formar palabras, y palabras para articular ideas, en el cómic la unión de varias imágenes genera una narración. Umberto Eco afirma, respecto a su análisis del cómic *Steve Canyon*:

(...) la “lectura” de la página de *Steve Canyon* nos ha enfrentado con la existencia de un “género literario” autónomo, dotado de elementos estructurales propios, de una técnica comunicativa original, fundada en la existencia de un código compartido por los lectores y al cual el autor se remite para articular, según leyes formativas inéditas, un mensaje que se dirige simultáneamente a la inteligencia, la imaginación y el gusto de los propios lectores (Eco, 2001, p. 160).

El lenguaje del que se sirve este “género literario autónomo” no es exclusivo del cómic, pues también se emplea, por ejemplo, en la apreciación de una secuencia de fotografías donde el espectador comprende la secuencia de eventos o situaciones que han ocurrido; también ocurre en situaciones como la lectura de un manual, donde las ilustraciones guían al lector respecto a qué acciones debe realizar, en qué orden debe hacerlas y qué resultados debe conseguir.

2.3.1. La imagen en el cómic

La imagen es fundamental para el cómic, pues se trata de un medio que es, en esencia, visual y que está asentado sobre las expresiones artísticas que se valen de la representación gráfica bidimensional, tales como el dibujo, la pintura, el grabado y la fotografía. Según Will Eisner, “el cómic es, por esencia, un medio visual compuesto de imágenes. Si bien la palabra constituye uno de sus componentes vitales, son las imágenes las que cargan con el peso de la descripción y narración” (Eisner, 2000, pp. 3-4).

Eisner también explica que, a diferencia de los tiempos actuales, “en sus principios, la narración gráfica prescindía totalmente de la palabra” (Eisner 2000, p.138), como sucede con *Die Sonne* (1927), de Frans Masereel, o *Destiny* (1930), de Otto Nücke. La fuerza y el protagonismo de la imagen en el cómic son producto de una serie de esfuerzos de varias generaciones de artistas:

Los artistas que trabajaban en historias dibujadas trataban de crear una estructura, un lenguaje coherente que les sirviera de vehículo para expresar una complejidad de pensamientos, acciones, sonidos e ideas en una disposición secuenciada y distribuida en viñetas. De esta manera se acrecentaba la capacidad de la mera imagen. En este proceso surgió la moderna narrativa dibujada que hemos dado en llamar cómics (Eisner 2002, p. 15).

De esta manera se buscaba que la imagen tuviera el poder de transmitir ideas por sí sola, sin necesidad de textos que la acompañaran. Sin embargo, si se apoya en una narración adecuada, la imagen puede cobrar mayor fuerza y la historia del cómic puede tener un mayor impacto en el lector.

La elipsis (o cerrado, según McCloud, 1995, p. 63), la construcción mental del todo en base a la percepción de sus partes, es un proceso mental constante, pero en el cómic esta construcción de una narración en base a imágenes que nos muestran una parte de esta, se ve potenciada por la forma en que el lector involucra todos sus sentidos en la lectura. La elipsis que realiza el lector de un cómic es “agente del cambio, del tiempo y del movimiento” (McCloud, 1995, p. 65) que nos permite “conectar [los] momentos [discontinuos] y construir mentalmente una realidad continua y unificada” (McCloud, 1995, p. 67).

La comprensión adecuada de un cómic se basa, en buena medida, en los recursos que se le provean al lector para su mejor comprensión de la *secuencia* de acontecimientos que se le presentan. Si estos acontecimientos no se vinculan de manera apropiada, la elipsis no se realizará de forma correcta y presentará dificultades en la lectura. Un elemento que ayudan al lector a seguir con facilidad la historia que se le presenta es la iconicidad, tanto en ambientes, objetos y entornos, como en los propios personajes; en la medida en que el lector se familiarice con ellos, podrá reconocerlos más fácilmente a través de las viñetas; además, si se recurre a ciertos estereotipos, en muchos casos el espectador puede intentar adivinar el rol que va a cumplir un personaje sólo en base a su apariencia, como en el caso de un doctor, un rufián, un policía, etc. Un entorno bien definido facilita al lector el proceso de ubicación espacio-temporal dentro de la historia. En muchos casos basta con una viñeta para que el espectador reconozca un entorno y se sienta parte de él; sin embargo, el uso de varias viñetas puede crear un ambiente no sólo más real, sino además cargado de emoción y que transmite distintas sensaciones.

En el cómic, en muchos casos, el autor no tiene la necesidad de recurrir al texto

escrito, como vemos por ejemplo en *Frank*, de Jim Woodring, donde el retrato de un mismo personaje que realiza diversas acciones crea en los lectores la idea de una secuencia temporal y espacial. Incluso en el caso de que una imagen se repita varias veces de forma consecutiva en un cómic, generará una historia para el lector, como vemos en *The Man Who Couldn't Stop*, de Chester Brown, donde después de dos viñetas introductorias, el autor emplea nueve viñetas en las que retrata de manera casi exactamente igual a un mismo personaje, para en la última viñeta entregar el *punch-line* o remate humorístico (cfr. Spencer, 2010, p. 39).

2.3.2. La narración en el cómic

Según Scott McCloud, en los cómics, los artistas han desarrollado “una danza artística y sofisticada entre palabras e imágenes que enfatiza las fortalezas de cada una, pero también se esfuerza por encontrar el balance perfecto entre ambas” (McCloud, 2006, p. 128). Respecto a este tema, Eisner afirma que la dificultad al escribir un cómic radica en que “se trata (...) de construir la cadena narrativa que llevará de las palabras a las imágenes. El diálogo sostiene al dibujo, pues tanto uno como otro están al servicio de la historia” (Eisner 2000, p. 111). La historia es esencial para el cómic, pues es la base de este medio, y si al lector no se le presentan los acontecimientos con suficiente claridad, es muy probable que abandone la lectura de la obra, así como sucede cuando la narración es desproporcionada o las imágenes presentan demasiada dificultad en el momento de su comprensión.

Muchas veces en un cómic es necesario que uno de los dos elementos principales (imágenes y texto) reduzca su complejidad para permitir al lector poner toda su atención en el otro. Se trata de un balance dinámico donde se alterna el protagonismo que se les da a la imagen y al texto, para de esta forma lograr que la historia avance mientras engancha al lector (cf. McCloud, 2006, p.128). Así, por ejemplo, en el número 1 de *Watchmen*, de Alan Moore, en la primera página, las seis viñetas iniciales presentan una narración compleja con importantes referencias políticas, mientras se hace un *zoom-out* de una calle de Nueva York. La última viñeta, sin embargo, presenta únicamente el texto “*Hmm. Es toda una caída*”, pero a su vez muestra una toma en picado de una calle vista desde lo alto de un edificio, constituyendo así una imagen impactante, tanto por la complejidad de la escena representada como por la sencillez del texto incluido.

En el cómic también se usan frecuentemente recursos semánticos no sólo para enriquecer la narración, sino también como formas de experimentación narrativa. Neil Cohn, en su artículo “In Place of Another” (Cohn, 2005), examina la propuesta de

McCloud respecto al cerrado en *Making Comics*; las viñetas donde se muestra en secuencia un sujeto levantando un hacha contra alguien que escapa y un grito que se escucha en la noche conducen al lector a deducir que el personaje con el hacha hirió exitosamente a su víctima, aunque no se nos muestra la escena del ataque siendo perpetrado ni el cuerpo herido del agredido. El grito en la noche sirve para crear en el lector la idea de un crimen cometido sin la necesidad de mostrarle el crimen en sí; esto no sólo apela a la imaginación del lector, sino que se puede usar para generar una deducción lógica que en realidad sea errada, generando así un desenlace sorprendente e inesperado.

2.3.3. Conclusiones

Apenas sí se han explorado las posibilidades expresivas que ofrece el lenguaje del cómic, como se evidencia, por ejemplo, en el artículo “LoopyFraming”, también de Neil Cohn (Cohn 2007), quien describe cómo se puede utilizar la recursión, la narración infinita y el uso de la viñeta como un elemento narrativo activo en función de una narración. En palabras de Fabián Patinho, el cómic “no se encajona y siempre está evolucionando por todos los sentidos, narrativos, literarios y visuales” (ver entrevista a Fabián Patinho), no sólo debido a las nuevas tecnologías que han surgido, sino también a un deseo constante de experimentar y encontrar nuevas formas de contar historias mediante una narración gráfica.

Capítulo 3: Proceso de producción de una novela gráfica autorreferencial

3.1. La idea inicial

La idea inicial es el punto de partida de toda historia. En mi caso, suelo comenzar por un concepto, como por ejemplo “la lucha por la libertad”, “la pérdida de valores” o “el enfrentamiento contra la autoridad”. Esto me ayuda a centrarme en los aspectos hacia los que quiero orientar mi cómic y decidir de manera más sencilla qué elementos incluir y cuáles descartar. La idea inicial me ayuda a estructurar la trama de manera coherente, centrándome en aquellos aspectos que son realmente importantes para la historia que quiero contar y descartando aquellos que se oponen a la idea original o que no aportan elementos significativos.

En muchos casos, el concepto inicial define la ambientación y contribuye en el proceso de diseño de personajes, tanto en su apariencia como en su personalidad y antecedentes. En mi cómic *Boy X Sword*², el concepto inicial era “la tradición enfrentada a la modernidad”, por lo que el protagonista de la historia era un espadachín en una era donde las espadas se estaban volviendo obsoletas debido a las armas de fuego. Las espadas representan la tradición, mientras las armas de fuego son un símbolo del desarrollo industrial y la modernidad. La historia en sí (la lucha de los espadachines contra un gobierno que quiere erradicarlos para edificar una nación moderna) es también un símbolo de la resistencia cultural.

Para *Guerra Santa*, la idea inicial es el conflicto entre fe - religión y razón - ciencia. Entre los elementos que quiero plasmar en mi cómic están la lucha que percibo constantemente entre la creencia y el ateísmo, la importancia de la tradición, la necesidad de vivir la fe a plenitud y la forma en que veo a mi ciudad, Quito.

Frecuentemente, mientras defino la idea inicial o el concepto base de una historia realizo dibujos y bocetos de las ideas que me surgen para los distintos personajes, objetos y ambientes, y también comienzo a estructurar la historia en sí, estableciendo algunos momentos claves.

Considero que el estilo por el que se opta al escribir un cómic es un tema de mucha importancia también, pues la forma en que se presentan las imágenes creará en el

² Este es un proyecto personal del autor que he mencionado en esta investigación únicamente con fines ilustrativos.

espectador una cierta predisposición y le dará una primera impresión de la historia que se dispone a leer. Un estilo sencillo, caricaturesco y hasta cómico, por ejemplo, puede darle un cierto aire de trivialidad a la historia; sin embargo, puede también facilitar el apego del lector hacia los personajes además una identificación más veloz de estos. Incluso, a pesar de lo trivial que puede parecer un estilo cómico, se puede lograr dar matices de humanidad a los personajes, logrando un realismo o una identificación del lector con los personajes, como sucede en ciertas obras de Osamu Tezuka como *Metropolis* (figura 1), cuyo estilo puede llevar al lector a pensar que se trata de una obra puramente infantil; sin embargo, una lectura más atenta evidencia la intención de Tezuka de explorar temas como la humanidad, la tecnología y el deterioro de la civilización, siendo *Metropolis* una obra profunda y conmovedora.

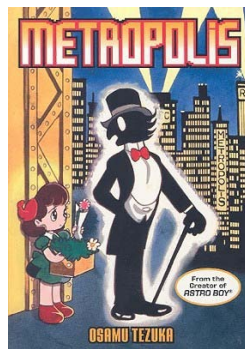


Figura 1

Habiendo definido la idea inicial de mi trabajo, puedo pasar a las siguientes etapas del proceso de creación de una novela gráfica, que en este caso son la creación de personajes y entornos y la estructuración de la trama en forma de guión.

3.2. Creación de personajes y entornos

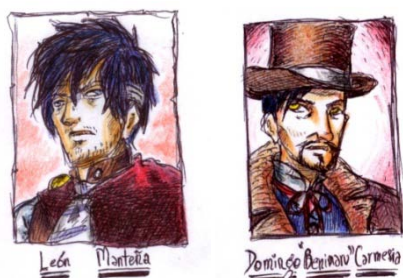
3.2.1. Diseño de personajes

Contar con personajes sólidos y realistas es fundamental para una buena historia, pues los personajes les dan vida, permiten su desarrollo y además ayudan a los lectores a sumergirse en la historia. En muchos casos hay un protagonista que tiene ciertos atributos con los que los lectores pueden identificarse. Los personajes que conforman una historia suelen surgir de las necesidades de esta; por ejemplo, si la idea que se desea expresar es la de un enfrentamiento entre dos fuerzas, puede haber un protagonista y un rival; si se desea hablar de las relaciones humanas, habrá un grupo de individuos que interactúan. Las diferencias en las personalidades y actitudes, en muchos casos, marcan las tensiones

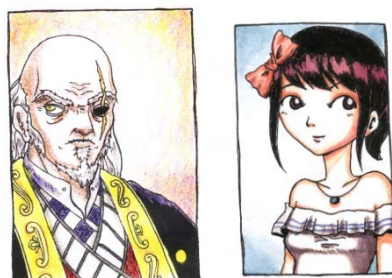
entre los distintos personajes y le dan a la historia un mayor realismo.

En mi proyecto *El escuadrón de la estampa*³, la historia se sitúa en un país regido por un gobierno fascista totalitario y corrupto; como respuesta a este gobierno surge un grupo de individuos que deciden atacar al Estado mediante la publicación de un periódico independiente y anónimo. Cada uno de los personajes que participan de este periódico tiene un motivo por el cual decide revelarse contra las autoridades: Seth trabajaba para el Gobierno hasta que fue traicionado por sus compañeros; los padres de Kumo y Hana fueron asesinados por funcionarios racistas del Estado; Tim vivía en un orfanato que fue quemado por las autoridades; June fue atacada por oficiales del Estado, y Ki es rescatado por algunos integrantes del escuadrón de la estampa y debido a esto decide ayudarlos. Todos estos personajes tienen distintas edades y provienen de distintos estratos de la sociedad, y por ello en muchos casos sus maneras de pensar y actuar son distintas. Parte del interés que tuve al momento de idear este proyecto era mostrar cómo personajes tan distintos podían ponerse de acuerdo para lograr un objetivo común.

Como mencioné en el tema 3.1, los personajes también pueden ser elementos simbólicos dentro de la historia. En *Boy X Sword*, León Manteña y Domingo “Benimaru” Carmesia representan elementos como el *id* y el *superego* respectivamente (figuras 2 y 3); el jefe de los *ninja* representa la derrota, o un obstáculo imposible de superar (figura 4); Kathy es la personificación del concepto de *chica ideal* (figura 5), etcétera.



Figuras 2 y 3



Figuras 4 y 5

³ Este es un proyecto personal del autor que he mencionado en esta investigación únicamente con fines ilustrativos.

En su cómic *Rurouni Kenshin* (uno de mis principales referentes artísticos), Nobuhiro Watsuki agrega al final de cada capítulo una explicación del proceso de creación de uno de sus personajes (figura 6). De esta manera presenta al espectador no sólo ciertos datos técnicos interesantes, sino también una serie de obras que lo han influenciado, y además expone parcialmente su proceso artístico exponiendo, por ejemplo, la motivación para incluir cierto personaje en la historia (ver creación de personajes del capítulo 4, *Gohee* y *Kihee*), los sentimientos que inspiraron al autor al momento de diseñarlo (creación de personajes del capítulo 3, *Yahiko Myoujin*), etcétera.

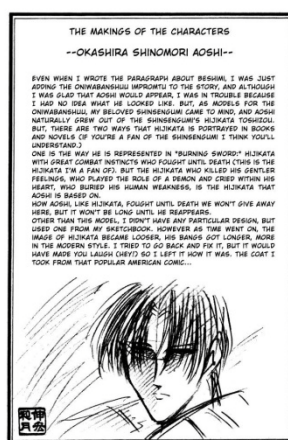


Figura 6

Para mi cómic *Guerra Santa*, es el protagonista, Luppi (figura 7), quien que da sentido a la historia. Luppi es un joven exorcista que en un determinado momento enfrenta una crisis personal; una vez que la supera, encuentra su camino en la vida y asienta sus convicciones más profundamente. Otro personaje importante es Bianca (figura 8), una joven panadera de quien Luppi se enamora. Durante la historia Bianca se vuelve el motivo por el cual Luppi decide sobrevivir. El pan que ella prepara representa la vida, y es un símbolo que tiene sus orígenes en la cultura judeo-cristiana (el *maná* y posteriormente el cuerpo de Cristo transubstanciado y convertido en *pan de vida*). También se encuentra el mayor Guerra (figura 9), un oficial del ejército que sólo cree en la razón y la ciencia, y que es el principal representante de la cruzada contra las manifestaciones espirituales públicas. El mayor Guerra es el antagonista de Luppi, y el conflicto entre ambos representa las tensiones entre lógica y espiritualidad.



Figuras 7, 8 y 9

Will Eisner describe en *La Narración Gráfica* cómo el uso adecuado de estereotipos puede permitir al lector reconocer el rol de un personaje con mayor facilidad (Eisner 2000, p. 20). He empleado este recurso, por ejemplo, en el personaje de Arturo Guerra; al diseñarlo buscaba que su rostro se asemejara al de un tigre o un león, para transmitir una idea de ferocidad; al final del segundo capítulo, este personaje aparece vistiendo un atuendo militar con capa y espada, con lo cual quise transmitir una sensación de poder y fuerza. Por el contrario, el personaje de Bianca tiene facciones más bien redondeadas y bastante dulces y es algo delgada, dando así una impresión de fragilidad y delicadeza.

Durante el proceso de creación de personajes realizo varios bocetos e ilustraciones conceptuales o *concepts* para definir su apariencia, pues considero importante que la apariencia de éstos refleje su personalidad y lo que representan. A menudo sucede que mientras desarrollo la historia comienzo a tener ideas distintas de cómo debe verse determinado personaje y me veo obligado a cambiar su diseño original (figura 10). La época histórica en que se desarrolla una novela gráfica influye definitivamente en aspectos como los atuendos de los distintos personajes (figura 11). Personalmente me parece importante decidir qué actitud tendrán al caminar, qué pose adoptarán al estar de pie o sentados, cómo escucharán a los demás, cómo se verá su rostro al hablar, etcétera. Del mismo modo comienzo a reflexionar respecto a los objetos que poseen, cómo son, cómo se refleja la personalidad de sus dueños en ellos, etcétera. Hay objetos que son fundamentales para la historia, como el diario de Luppi, que cumple la función de narrador en el cómic (figura 12), o la cruz que Luppi encuentra en prisión, que

representa la esperanza.

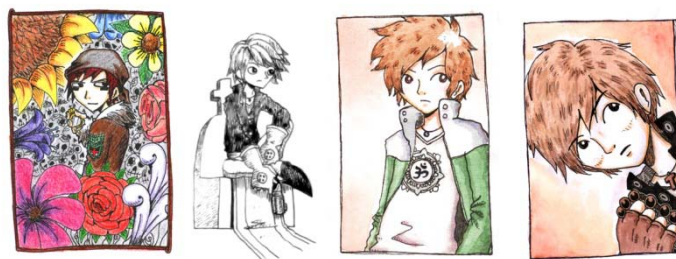


Figura 10



Figuras 11 y 12

3.2.2: Diseño de entornos

El entorno en el que se desarrolla una historia también es muy importante y requiere de mucha atención. Un ambiente sólido y bien definido es atractivo para el lector y puede contribuir a una historia más real y verosímil. Los elementos que constituyen este entorno pueden también ser simbólicos, y pueden ser usados, por ejemplo, para transmitir una crítica social o una percepción del entorno del artista; un claro ejemplo de esto es *Habibi*, de Craig Thompson, una historia cuya ambientación toma prestados muchos elementos del Islam. También pueden aportar a la estética general del cómic, como en *The Marquis*, de Guy Davis, o *El Lama Blanco*, de Alejandro Jodorowsky y Georges Bess.

Sin embargo, la ambientación de un cómic también dependerá de la historia que se cuente, y la forma en que se muestre este entorno surgirá de las necesidades expresivas de la historia. Como explica Scott McCloud en el capítulo 4

de *Making Comics*, mientras más información visual se proporcione al lector respecto al entorno en el que se desarrolla una historia, más profundamente se sumergirá éste en la misma. El uso de varias viñetas para establecer un ambiente, si bien disminuyen el ritmo de la acción en un cómic, pueden brindar una experiencia más completa para el lector; de todas maneras este recurso es útil para cierto tipo de historias y puede ser usado en función de las mismas.

En *Watchmen*, de Alan Moore, en el primer capítulo se emplean varias viñetas en la primera página para ambientar al lector de una manera casi cinematográfica. Al contrario, en obras como *Calvin & Hobbes*, de Bill Watterson, hay muchas viñetas donde el fondo solamente se define mediante una serie de líneas que dan la impresión de representar un determinado entorno; y en otros paneles no existe fondo alguno. En este cómic en muchas ocasiones no hay un *establishing shot* (la primera viñeta que ayuda al lector a ubicarse temporal y espacialmente), que tampoco es necesario pues el lector no requiere de mucha información respecto a la ambientación de la historia que se dispone a leer.

En mi cómic, *La novena carta*⁴, construí toda una sociedad (con algunos elementos prestados de la edad media y Renacimiento, y otros inspirados en las culturas precolombinas sudamericanas) en la cual ambienté la historia; se trata de una civilización precaria y empobrecida, donde los gobernantes se preocupan únicamente por obtener victorias en batallas y de obtener una mejor posición, por lo que han descuidado del bienestar del pueblo; muchos campesinos se ven obligados a participar en guerras que les son ajenas y el reino se encuentra sumido en la pobreza.

En *Guerra Santa*, la historia toma lugar en un Quito ficticio de principios del siglo XX. Si bien no se trata de una historia que busque relatar acontecimientos con fidelidad histórica, tengo un profundo interés en crear en el lector la sensación de estar en el Quito de 1909, por lo que he considerado necesario para este cómic buscar la mayor cantidad de referencias posibles, para contar con información completa. Para ello me he propuesto buscar imágenes en el Archivo Histórico del Banco Central del Ecuador, investigar respecto a la vida en Quito en la época, y

⁴ Este es un proyecto personal del autor que he mencionado en esta investigación únicamente con fines ilustrativos.

visitar lugares como el Museo María Augusta Urrutia, en el centro histórico de Quito. También he creado un tablero o *board* en línea donde he colocado fotografías e imágenes que me sirven como referencia para crear un ambiente más completo y real para mi cómic. Otro recurso del que me he servido para ambientar mi cómic es la elaboración de bocetos de distintos lugares como la habitación de Luppi o la panadería “Pan de Paz”. Junto con estos bocetos he elaborado un mapa donde constan los escenarios más importantes de la historia: la panadería, el monasterio de San Diego, el panóptico García Moreno, etcétera.

3.3: Guión, distribución de páginas y *storyboard*

El guión es una herramienta que permite al autor (tanto de cómics como también de cine, teatro y otros campos de las artes) estructurar de forma coherente las distintas secuencias de la trama que se relata. Los dos tipos de guión más comunes son el guión literario y el guión técnico. El primero, como su nombre lo indica, es un recuento literario de los acontecimientos que suceden a lo largo de la historia, mientras el segundo es una descripción de cómo debe ser plasmada dicha historia en el medio que se haya escogido.

El guión literario es muy útil en cuanto permite concentrarse por completo en la historia que se va a contar, describir de forma más precisa ciertos personajes, acciones y escenas; puede narrar con mayor detalle la trama, exponer las personalidades de distintos personajes y proveer una idea clara de qué es lo que se busca mostrar al lector o espectador. Por su parte, el guión técnico funciona muy bien como herramienta para darle forma al producto artístico, pues se enfoca en el resultado final. El guión literario permite al autor controlar aspectos como el tiempo, la duración total de la obra y de las escenas que la componen, etcétera. Si el guión literario busca explicar en detalle el trasfondo de la historia, el guión técnico dispone y organiza dicha historia de forma estética.

Ambos tipos de guión son complementarios y permiten al artista manejar con mayor facilidad la historia de tal manera que el producto final sea lo tan cercano a la intención original del autor como sea posible. Sin embargo existen artistas que no recurren a estas herramientas: por ejemplo, un requisito necesario para participar del *24-hour comics day* es no planear con anticipación una historia, sino improvisarla directamente en el papel.

Para *Guerra Santa* he decidido escribir ambos guiones: el guión literario me ayuda a tener una idea global de los acontecimientos que ocurren en la historia y en cada capítulo y decidir cuán relevantes serán, mientras que el guión técnico me facilita el proceso de diagramación y distribución de cada página. Para *Guerra Santa* decidí desde un principio dividir la historia en tres capítulos, pero durante la redacción del guión literario pude decidir exactamente qué incluiría en cada capítulo. Este proceso me ayudó también a definir el tema central de cada capítulo: al final, los capítulos se titulan “*la ciudad*”, “*la guerra y la paz*”, y “*la conclusión*” respectivamente.

Otra herramienta muy útil, y que al igual que los guiones se utiliza en campos como el cine y el teatro, es el *storyboard*, que consiste en hacer bocetos pequeños y sencillos de cada página del cómic para de esta forma tener una mejor idea de cómo se verá el producto final, además de facilitar la distribución de páginas y probar distintas composiciones para cada página y viñeta. En este caso, mientras escribo el guión técnico de *Guerra Santa* añado pequeñas imágenes que posteriormente me orientan respecto a cómo están distribuidas las páginas de mi cómic, y al mismo tiempo hago bocetos de las viñetas importantes o complejas para no olvidar cómo pienso que deben lucir; sin embargo, una vez terminado el guión técnico realizo un *storyboard* completo de todo el cómic.

En muchas ocasiones, durante la elaboración del guión literario, guión técnico y *storyboard*, la historia sufrirá cambios pequeños y grandes. Durante el proceso de estructuración del guión técnico de *Guerra Santa* he decidido realizar un cambio en la trama: en el guión literario he descrito el exorcismo del hermano Almeida por parte de Luppi como exitoso, pero al momento de describir esta escena en el guión técnico me he percatado de que es mejor para la trama que el hermano Almeida quede en coma después de que Luppi experimente serias dudas respecto a su capacidad durante el exorcismo. De igual manera, mientras realizo el segundo *storyboard*, me aventuro a probar distintas composiciones y formas de describir algunas escenas a fin de potencializar su expresividad o de mejorar la clara comprensión de las mismas para el espectador, llegando incluso a añadir o suprimir viñetas de acuerdo a la necesidad de la trama.

Durante el proceso de elaboración del guión del cómic realizo bocetos de ciertas viñetas, tanto porque quiero tener una buena referencia de cómo se verá dicha viñeta como porque me interesa explorar las distintas posibilidades al momento de representar cierto acontecimiento.

3.4: Diagramación, dibujo, entintado, color

Distintos autores utilizan distintos materiales para ilustrar sus cómics; la plumilla y la tinta son utilizadas por autores como Mike Mignola en *Hellboy* o Bryan Lee O'Malley en *Scott Pilgrim*. Gradimir Smudja en *El Burdel de las Musas* utiliza la pintura al óleo en una suerte de tributo u homenaje al estilo de los pintores impresionistas. Nobuhiro Watsuki y muchos autores de *manga* en Japón utilizan plumilla y tinta añadiéndole tramas auto-adhesivas que añaden escalas de grises a las páginas. Otros autores como Alexandre Clérisse, autor de *Jazz Club*, trabajan directamente en el medio digital.

Dentro de mi proceso, una vez terminados el guión y el storyboard procedo a elaborar las páginas de mi cómic. Normalmente sigo un orden establecido empezando por la primera página y avanzando hacia la última; mi proceso consiste en delimitar el espacio que utilizaré dentro de la hoja, restando 3 centímetros a cada lado de la hoja. Luego delimito los espacios que ocupará cada viñeta dentro de la página, y una vez realizado esto comienzo a dibujar las distintas viñetas. Siempre tengo a la mano el guión de mi cómic pues considero importante distribuir dentro de las viñetas los personajes, entornos y elementos narrativos como globos de texto, onomatopeyas, etcétera; y frecuentemente tengo hojas de borrador para realizar bocetos en caso de que tenga que dibujar poses complicadas o que requieran práctica. En primera instancia dibujo el contenido de todas las viñetas con lápiz, incluyendo los globos de texto y narración; una vez realizado el dibujo, si estoy conforme con él, procedo a entintar la página. Para entintar utilizo marcadores de punta fina 0.1, 0.3, 0.5 y 0.8, además de marcadores permanentes para las áreas grandes. Normalmente comienzo el proceso aplicando tinta primero a las formas generales (contornos de los personajes, objetos y escenarios) y después procedo a añadir detalles como sombras, textos, texturas, etcétera. En el caso de *Guerra Santa* he decidido entintar todas las páginas a mano alzada, sin recurrir a reglas; esto les da a las ilustraciones un aire más natural y menos rígido.

Para darles más volumen a las ilustraciones de las viñetas he optado por añadir

también tonos de sombras en gris con lápices (2H, H, HB, B, 2B y 3B).

3.5: Posproducción y retoques

Cuando he terminado el trabajo manual en cada página de *Guerra Santa*, procedo a la posproducción. En este caso, la posproducción consiste en escanear cada página para después, a través de medios digitales, manipular los niveles de brillo y contraste para conseguir los mejores tonos posibles, transformar el sombreado gris de cada página en sepia, y añadir los textos. Para todo esto utilizo el programa *Adobe Photoshop CS4*.

Aunque el aspecto general de un cómic normalmente se define durante el dibujo, entintado y coloreado, la posproducción puede reforzar una sensación, un ambiente, un efecto, o incluso ayudar a que las ilustraciones susciten emociones en el lector de mejor manera. Sin embargo, es muy importante tener claro con qué objetivo se añaden efectos de posproducción a una obra, pues de lo contrario puede ser un elemento distractor que confunda o incomode al lector.

Al igual que en los pasos previos, los efectos de posproducción pueden tener más propósitos que darle un mejor aspecto a las páginas. En *Guerra Santa*, el reemplazo del gris por sepia, por ejemplo, ayuda a reforzar la sensación de que la historia sucede en una época anterior a la nuestra, pues frecuentemente se asocia el sepia con las fotografías antiguas. Sin embargo, tanto la primera página del primer capítulo como las páginas finales del tercero tienen distintos tonos de color, como para situar al lector en un “presente” desde el que está escuchando la narración de hechos pasados.

En el caso de los textos, he diseñado caligrafías personalizadas para los diálogos de los personajes más relevantes de la historia, es decir, Luppi, Bianca y Arturo Guerra, además de una caligrafía especial para la narración del diario de Luppi. Al momento de elaborar las caligrafías, me interesaba que cada una refleje en cierta forma la personalidad de su personaje, por ello la de Luppi es algo informal y desigual, la de Bianca tiene muchas curvas y espirales, y la de Arturo Guerra es bastante cuadrada.

Al terminar la posproducción de cada página la guardo en alta resolución en un formato reeditable, de esta manera puedo corregir errores y si lo deseo, puedo también diagramar las páginas para prepararlas para su recopilación y posterior impresión.

3.6: Impresión, publicación e inserción social

Roman Gübern, en *La mirada opulenta*, afirma que “un cómic producido en el taller del dibujante, pero no multiplicado mediante el proceso de impresión, no es todavía un verdadero cómic, del mismo modo que el dibujo sobre la piedra litográfica no es aún el grabado litográfico” (Gübern, 1986, p. 216). Un cómic se ha constituido verdaderamente como tal cuando pasa de ser un producto artesanal único a un producto industrial multiplicado. Esto se evidencia en el origen de los cómics en Estados Unidos, vinculado profundamente con el desarrollo del periódico, el medio de comunicación a través del que empezó su difusión (como en el caso de *Yellow Kid*, publicado en el *New York World*).

Si bien es cierto que hoy en día existen distintas maneras de *publicar* un cómic sin necesidad de recurrir a la imprenta (como por ejemplo, distribuir el cómic en forma de archivo descargable de internet o alojar las páginas del cómic en secuencia un sitio web para su lectura), históricamente el objetivo de un cómic ha sido llegar al mayor número posible de lectores a través de un proceso de multiplicación. Por este motivo, editoriales como *Viz* y *Marvel Comics* cuentan ya con tiendas en línea desde las que se puede descargar gran cantidad de cómics para su lectura digital.

Existen distintos sitios web que permiten a los usuarios alojar cómics en ellos, tales como *Mangamagazine.net*, *Drunkduck.com* o el portal de cómics en español *Subcultura.es*. Para *Guerra Santa* he decidido aprovechar distintos medios de difusión que además de facilitar el proceso de difusión e inserción social de este cómic, me permiten también comunicarme con los lectores y recibir sus comentarios y sugerencias. Considero que internet es una gran plataforma de difusión de cómics, por lo que he subido *Guerra Santa* al portal *Smackjeeves.com*, que ofrece a los usuarios que creen una cuenta en el sitio alojamiento gratuito de cómics y la posibilidad de interactuar con otros usuarios, leyendo, calificando, comentando y añadiendo sus obras a listas de lectura personalizadas. Los autores también pueden permitir a visitantes que no estén registrados en el sitio dejar comentarios. A continuación cito algunos comentarios de los lectores:

“(...) your style, in some ways narration as well, reminds me of David B.'s art style - it's very simple yet very meaningful (...) to tell the truth I wasn't really convinced about the

sepia especially done with colour pencils, but it turned out very good (...) although I'm not really convinced with the lettering - especially in Luppi's journal/narrative, the level of individual letters are uneven while space between lines or words is too great, it makes reading hard, at least for me."(Tu estilo, de algunas maneras la narración también, me recuerdan al estilo artístico de David B. – es muy simple pero tiene mucho significado (...) a decir verdad, no estaba muy convencido del sepia hecho especialmente con lápices de color, pero resultó muy bien (...) aunque no estoy realmente convencido de los textos – especialmente en el diario de Luppi / narrativa, el nivel de las letras individuales es desigual mientras el espacio entre las líneas o palabras es muy amplio, hace difícil la lectura, al menos para mí) (comentario de Cahir-the-witcher en <http://guerrasanta.smackjeeves.com/comics/1786948/>)

"(...) que buen trabajo el que se aprecia en las pocas páginas que he visto. El uso del color sepia te traslada al Quito antiguo, las texturas, detalles y tu marca personal en cada rasgo han dado forma y vida a tus ilustraciones." (comentario de Liberty en <http://guerrasantasp.smackjeeves.com/comics/1726777/>)

"Me gustó mucho esta página, tiene ángulos variados en cada viñeta, además de que los personajes se muestran muy expresivos y transmiten claramente sus emociones." (comentario de Zerofractal en <http://guerrasantasp.smackjeeves.com/comics/1786950/>)

Otra de las ventajas que presenta *smackjeeves.com* es la posibilidad de añadir fácilmente la opción de lectura dinámica desde dispositivos móviles.

También he aprovechado la popular red social *Facebook* para crear una página oficial de *Guerra Santa* donde cada cierto tiempo publico imágenes, información y contenidos diversos acerca de este cómic. Esta página tuvo más de 50 *likes* en su primera semana. Mis principales razones para esta página son difundir *Guerra Santa* y recibir comentarios, sugerencias y opiniones por parte de los lectores. Un ejemplo de esto es la encuesta "¿Qué les pareció el primer capítulo de Guerra + Santa?", donde 6 lectores votaron "bueno", uno votó "muy bueno" y uno votó "excelente" (la encuesta se encuentra en <https://www.facebook.com/questions/472087486213514/>).

Sin embargo, considero que, a pesar de las facilidades que los medios digitales ofrecen, la sensación de la novela gráfica impresa no tiene comparación, por lo que también contemplo la posibilidad de imprimir algunos ejemplares de *Guerra Santa* y

ponerlos a la venta. Debido a que el mercado de cómic en Quito no está muy desarrollado, me parece más conveniente, sobre todo en cuanto a costos, imprimir un número reducido de ejemplares de *Guerra Santa* en una imprenta en lugar de acudir a una editorial para imprimir un tiraje de cientos o incluso miles.

Conclusiones y recomendaciones

El cómic es, sin duda, una herramienta que tiene un gran potencial como un medio de comunicación visual. Basta con fijarnos en la historia del cómic para constatar que el paso de los años ha hecho que surjan más artistas cuyas obras no sólo tienen la finalidad de entretener, sino que también son creaciones artísticas y estéticas que pueden cuestionar, llevar a la reflexión e incluso denunciar. Obras como *Monsieur Noir*, de Griffo y Dufaux, *Sandman*, de Neil Gaiman, *V for Vendetta*, de Alan Moore, y *Metropolis*, de Osamu Tezuka demuestran las ilimitadas posibilidades que ofrece este medio.

Un reto que debe enfrentar la producción de cómics en nuestro país es el reducido espacio que tiene la lectura a nivel cultural, que en cierta manera ha dificultado el surgimiento de un mayor número de lectores; sin embargo, entidades como los municipios de Guayaquil y Ambato están tomando iniciativas que pueden ser de gran importancia, como la publicación de cómics de carácter histórico o adaptaciones de obras literarias que pueden ser empleados como recursos didácticos. Pienso que en Ecuador contamos con autores muy talentosos y de gran trayectoria como Eduardo Villacís, Pedro Benalcázar e Israel Pardo, y creadores emergentes que destacan por su perseverancia, como Francisco Puente, “Edú” y Eddy Vivar.

Con el surgimiento de nuevas tecnologías, la difusión del cómic y la novela gráfica y su acceso se facilitan, no sólo para los lectores sino también para los escritores, quienes encuentran una nueva plataforma donde además de exponer sus obras pueden recibir de manera más directa opiniones y comentarios de sus lectores. De igual manera los avances tecnológicos presentan a los creadores de cómics alternativas novedosas y llamativas para narrar sus historias. Existen muchas posibilidades que la narración gráfica puede permitir a los autores de cómics que aún no han sido exploradas; también hallamos recursos cuyo uso no ha sido profundizado aún, como se mencionó en el capítulo 2 de este trabajo.

Respecto a la metodología que empleo para la producción de cómics, que he documentado en el tercer capítulo, puedo concluir que a pesar de haber descrito los distintos pasos que he seguido para la creación de esta novela gráfica en particular, cada

proceso responde a una necesidad concreta y está en constante cambio. Hay muchos aspectos que normalmente no presentan cambios durante cada proceso, como el diseño de ambientes y personajes o la redacción del guión literario, pero también existen otras etapas que varían considerablemente, como el dibujo y entintado o la posproducción. Esto deja abierta la posibilidad de seguir indagando respecto a los procesos que pueden generarse para la producción de cómics.

Considero de suma importancia recomendar la lectura de textos como *La narración gráfica* de Will Eisner, además de *Understanding Comics*, *Making Comics* y *Reinventing Comics*, de Scott McCloud, cuya teoría puede resultar muy enriquecedora tanto para autores como para lectores y aficionados del cómic. Los postulados de estos autores son de gran interés no sólo por lo profundo de sus análisis sino también porque conforman el punto de partida de una nueva teoría crítica del cómic. Pienso que el espacio más adecuado para el surgimiento y crecimiento de esta teoría es la academia, por lo cual quisiera recomendar también que se tome en cuenta el potencial del cómic como medio expresivo y se considere la posibilidad de profundizar su estudio en las escuelas de artes.

Glosario

Composición: La composición es la distribución dentro de un espacio de elementos visuales a fin de componer una imagen. Al momento de componer una imagen es recomendable tomar en cuenta distintos aspectos como la forma, el tamaño, la textura, la distancia, el balance, la armonía, etcétera.

Encuadre: Se refiere al espacio físico que se abarca dentro de una imagen, en este caso, en una viñeta de cómic. El espacio abarcado en un encuadre se ha definido tradicionalmente por planos, tales como el plano general (que abarca un elemento mostrándolo en toda su extensión junto con su entorno), plano medio (que muestra el pecho, cuello y cabeza del personaje), primer plano (enfocado principalmente en el rostro del personaje), primerísimo primer plano (cuya finalidad es mostrar al lector un detalle), etcétera.

Fondo: representación del espacio físico en que se encuentran uno o varios personajes o en el que suceden una o más acciones. El fondo puede también ser el protagonista de una viñeta, como cuando se busca ambientar al lector; o puede obviarse de una viñeta si no es relevante para la misma.

Globo: espacio delimitado que se destina normalmente al texto, sea la voz o pensamientos de los personajes, la descripción de un narrador, etcétera. Tradicionalmente el globo de texto ha sido representado con forma de nube, pero muchos autores han experimentado con otras formas que potencien la expresividad del mismo, como un globo de texto de extremos puntiagudos que representa una expresión violenta, el globo de texto doble que representa la voz escuchada a través de un teléfono o medio de transmisión digital, e incluso ciertos artistas han optado por no dibujar globos, colocando en cambio el texto en un espacio vacío y vinculándolo al personaje que lo dice mediante una línea.

Guión: herramienta que sirve como guía para el escritor de cómics al momento de dibujar; el guión literario, por ejemplo, es un resumen más o menos breve en forma de narración de los acontecimientos que suceden a lo largo de la historia, mientras que el guión técnico describe la distribución de dicha historia en páginas, y el contenido de las viñetas que las conforman.

Gutter: es el espacio entre dos viñetas, ya sea horizontal o vertical. Según Scott McCloud, en el *gutter* entre dos viñetas es donde sucede realmente la acción en un cómic, pues el *gutter* permite al lector “cerrar” dos viñetas consecutivas creando así una

secuencia de acciones.

Historia: es un conjunto de acontecimientos que juntos generan una narración; por lo general una historia se centra en uno o más personajes, en una situación, en un evento o en un objeto. Tradicionalmente toda historia tiene un inicio donde se presenta a los protagonistas que la conforman, un nudo que consiste en un conflicto, y un desenlace o conclusión donde de alguna manera termina el conflicto.

Ilustración conceptual (*concept*): el *concept* es una ilustración cuyo propósito es servir de referencia al autor de cómics, ya sea respecto a personajes, poses, objetos, escenarios, situaciones, etcétera.

Imagen: en términos de Ernest Gombrich, la imagen es una representación, es decir, un sustitutivo de algo real. Se asemeja a la palabra en cuanto que reemplaza de manera simbólica a un ser externo que no puede contener; sin embargo, la palabra es un mecanismo convencional que requiere del conocimiento y lectura para su adecuada comprensión, mientras la imagen puede ser reconocida mediante un proceso intelectual no convencional. En el cómic las imágenes, frecuentemente junto con las palabras, son colocadas en una secuencia que por lo general responde a una lógica, logrando así narrar una historia.

Narración: la narración es el relato de un acontecimiento, suceso o evento. La narración es inherente al ser humano y se encuentra presente en muchos aspectos de su vida como medio de transmisión de experiencia, conocimiento, historia, cultura, tradición e imaginación.

Onomatopeya: es la representación verbal convencional de un sonido, como “bam!” para el sonido de un disparo o “pow!” para una bofetada.

Personaje: es un agente dentro de una narración que permite el desarrollo de la historia; puede ser una persona, un animal o incluso un objeto. Tradicionalmente, la historia cuenta con uno o más personajes principales, en quienes se centra la trama, quienes a lo largo de la narración interactúan con otros personajes secundarios (que normalmente ejercen un papel menor pues participan de la historia en función de los personajes principales). Las relaciones y tensiones entre los personajes dan realismo e interés a una historia.

Perspectiva: entiéndese por perspectiva la representación del espacio tridimensional en un medio bidimensional. La perspectiva en occidente se basa en “puntos de fuga” desde los cuales surgen las líneas que representan los espacios, la arquitectura, los objetos, etcétera.

Secuencia: una serie de momentos conectados entre sí que generan una narración lógica. Una secuencia en un cómic se da cuando varias viñetas se conectan generando

así un desplazamiento temporal y/o espacial.

Storyboard: Herramienta que permite al autor visualizar de forma gráfica cómo se verá el producto final. Suele consistir en una serie de bocetos pequeños y sencillos de cada página del cómic. En muchos casos el *storyboard* se realiza en base a la descripción que proveen los guiones literario y técnico.

Trama: es una narración articulada con un propósito estético y/o literario. La diferencia entre narración y trama es que la narración es *materia prima*, mientras la trama ha sido ya organizada y estructurada por el escritor o autor de manera que resulte estética.

Viñeta: es el espacio sobre el que se sitúa la representación de un momento o una situación; las viñetas tienen además la función de establecer los límites dentro de y entre distintos momentos de una historia, creando así una narración con imágenes.

Bibliografía

Libros

BERNABÉ, Marc, *Apuntes de Japón*, España, Glénat, 2002.

CULLER, Jonathan, *Breve introducción a la teoría literaria*, Barcelona, Biblioteca de bolsillo, 2000.⁵

ECO, Humberto, *Apocalípticos e integrados*, Barcelona, Editorial Lumen, 4ª edición, 2001.⁶

EISNER, Will, *Cómic y arte secuencial: Teoría y práctica de la forma de arte más popular del mundo*, España, Editorial Norma, 2002.

EISNER, Will, *La narración gráfica*, España, Editorial Norma, 2000.

GUBERN, Roman, *La mirada opulenta. Exploración de la iconosfera contemporánea*, Barcelona, Gustavo Gili, 1987.⁷

JULLIER, Laurent, *La imagen digital: de la tecnología a la estética*, Argentina, Editorial la marca, 2004.

MCCLOUD, Scott, *Cómo se hace un cómic*, España, Ediciones B, 1995.

MCCLOUD, Scott, *La revolución de los cómics*, España, Norma editorial, 2001.

MCCLOUD, Scott, *Making Comics*, Estados Unidos, Editorial Harper, 2006.

MIRZOEFF, Nicholas, *Una introducción a la cultura visual*, Barcelona, Paidós, 2003.

SELDEN, Raman, *Teoría literaria contemporánea*, Barcelona, Editorial Ariel, 2000.⁸

SPENCER, Gary, *Diseño de cómic y novela gráfica*, España, Parramón ediciones, 2010.

Artículos y ensayos

COHN, Neil, *Visual Syntactic Structures - Towards a Generative Grammar of Visual Language*, emaki.net, 2003.

GOMBRICH, Ernest, *Meditaciones sobre un caballo de juguete o Las raíces de la forma artística*, originalmente publicado en *Aspectos de la forma. Simposio sobre la forma en la naturaleza y el arte*, Londres, L. L. Whyte, 1951.

COHN, Neil, *Comic Theory 101: In Place of Another*, <http://comixpedia.com/node/2938>, ComixTalk, 2005.

⁵ Las páginas 101 y 102 de este texto sirvieron como base teórica al capítulo 2.2 de esta investigación.

⁶ En especial el capítulo *Lectura de Steve Canyon*, donde Eco examina el lenguaje y funcionamiento del cómic.

⁷ El capítulo 5, *La narración icónica con imágenes fijas*, es de suma importancia para esta investigación.

⁸ La explicación acerca de la narrativa que se encuentra en las páginas 20 y 21 de este texto fue muy relevante para el propósito de esta investigación.

COHN, Neil, *Comic Theory 101: Loopy Framing*, http://www.comixpedia.com/loopy_framing, ComixTalk, 2007.

Cómic

CLÉRISSE, Alexandre, *Jazz Club*, Barcelona, bang. ediciones, 2007.

GRIFFO & DUFAUX, *Monsieur Noir*, Editorial Ariel Libre, sin año.

INOUE, Takehiko, *Vagabond*, Estados Unidos, Editorial Viz, serie todavía en curso.

MIGNOLA, Mike, et. al., *Los lobos de San Augusto y otras historias*, Barcelona, NORMA editorial, 1995.

MOORE, Alan et. al., *Watchmen*, Barcelona, Ediciones Zinco, 1987; 12 números.

MOORE, Alan, et. Al., *V de Vendetta*, Barcelona, Ediciones Zinco, sin año; 10 números.

SMUDJA, Gradimir, *El Burdel de las Musas*, España, IO Edicions, 2004.

TEZUKA, Osamu, *Metropolis*, España, Editorial Glénat, 2004.

TEZUKA, Osamu. *La Nueva Isla del Tesoro*, España, Editorial Glénat, 2008.

THOMPSON, Craig, *Habibi*, Bilbao, Astiberri ediciones, 2011.

WATSUKI, Nobuhiro, *Rurouni Kenshin*, Argentina, Editorial Ivrea, 28 volúmenes publicados entre 2001 y 2006.

WOOD, Brian, y DONALDSON, Kristian, *Supermarket*, España, Editorial Norma, 2008.

Sitios web

Scott McCloud on Comics, http://www.ted.com/talks/scott_mccloud_on_comics.html, TED.com Talks, 2009; se trata de una charla en vídeo de Scott McCloud acerca de la narración secuencial gráfica.

Entrevista a Israel Pardo, <http://comicclubguayaquil.blogspot.com/2012/10/entrevista-israel-pardo.html>, Comic Club Guayaquil; entrevista a Israel Pardo, autor de *Capitán Escudo*.

Anexo 1: Entrevistas

Nombre: Pedro Benalcázar Vásquez

Edad: 32 años

Ocupación o profesión: Técnico Electricidad industrial – Dibujante Autocad, actualmente Ilustrador.

¿Qué edad tenía usted cuando comenzó a leer cómics? ¿Recuerda alguna o algunas de las primeras obras que leyó?

Desde temprana edad me fascinó esto de la animación es así que a los 4 años más o menos ya era un fanático al programa (el mejor para mí hasta ahora jaja) Mazinger Z en su versión original, le seguían varios animes en ese mismo estilo: El galáctico, El Vengador, etc., soy de esa generación de los mechas como le llaman.

Fue con ese entusiasmo después de ver las series cada día comencé a tomar lápiz y papel y a garabatear sumado a muchos concejos dados por una de mis tías que en ese entonces dibujaba muy bien me fue guiando con mis primeros trazos por el lapso de un año.

A lo que lectura se trata, a los 8 o 9 años me interesó mucho las tiras en los periódicos de: Condorito por el humor, Dick Tracy la cual las recortaba y coleccionaba por la gama de villanos e imitaba cada una de las viñetas.

¿Cuáles son los cómics que considera usted que más le han influenciado? ¿Qué aspectos destacaría de estas obras?

Por el hecho de no tener ninguna formación en una escuela de arte, no tenía en mente establecer algún estilo todo era por diversión, dibuja algo de aquí un poco de allá, pero las habilidades iban creciendo lo notaba al echar una mirada retrospectiva a los dibujillos, sin embargo mis amistades, mis familiares ninguno seguía las revistas de superhéroes o de la industria del país del norte, todo el centro de atención eran las series televisivas.

A la edad de 14 años un vecino nuevo se muda al barrio, como el indor-futbol es mi deporte favorito jugábamos todos los muchachos muy a menudo, oh sorpresa, recién implantaba amistad con alguien que hacía lo mismo dibujar, pero este ya hacia superhéroes, tenía unos personajes creados, mostrándome de donde nacía su inspiración, quedé impresionado, al ver unas pocas revistas de batman y unas de las

primeras revistas de WIZARD COMIC GUIA, donde podías ver a muchas series de muchas editoras, sin importar que estuviese en ingles tomaba un diccionario english-spanish y comenzaba la lectura entrecortada.

Parte de mi influencia va de la mano de IMAGE COMICS, por ser diferentes, radicales, visualmente hablando, tenían poco tiempo de fundación los títulos que salieron a la luz fueron rotundo éxito, y mi estilo ya desde esa edad se iba a moldear.

Savage Dragon, Wildcats, Spawn, Cyber Force, posteriormente Darkness y Witchblade, si bien es cierto las historias no eran lo mejor de lo mejor sin embargo para aquel entonces mi enfoque se centraba en el estilo, trazos y colores hasta la edad de 20 años.

¿Cuál considera usted que es su obra de cómic más representativa? ¿Cómo la definiría en pocas palabras?

Sabiendo que el comic es de pocas páginas, de poco texto, la narrativa era netamente gráfica, esto sumado, que se trataba de una historia de miedo en un Guayaquil de antaño, fue la oportunidad perfecta para mostrar lo que podía realizar, aún la veo y cada vez me gustan más las páginas, pues se trata de LA VIUDA DEL TAMARINDO... Definiéndola en pocas palabras como: **inicio profesional.**

¿Qué obras de cómic ecuatoriano conoce usted?

Sin ningún orden en particular, entre las contemporáneas:

Ficcionica y Comic Book de J.D. Santibañez

Leyendas de Lcdo Mauricio Gil.

Trazos y Memorias Guayaquileñas de Kleber Flores

Rocko de Erick Álava

Memorias Guayaquileñas de Lex Campuzano

Angelus Hostis de Rafael Carrasco

9th Zone de David Méndez, Adrián Peñaherrera y Eddy Vivar.

Death Metal de David Méndez.

Pepe Cáncamo, Salud Dinero y Humor, Sombra el gran torneo, Viñeta Cero: editorial GO TOONS de Iván Guevara.

Revista ele! Capitán Escudo.

Humor Adultero de Enrique Piloza.

Manuelita Sáez y Simón Bolívar, Sobre Rieles de Mauricio Gil, Nelson Zuluaga y Juan Carlos Silva.

Varios Libros del reconocido caricaturista Xavier Bonilla - Bonil

Talentos Jóvenes: Competir por ti (Valeria Galarza), Samuel Amo de las Sombras de los hermanos Moreira, Angeluz el pacto del solitario de Carlos Mendoza y varios talentos que se me escapan sus nombres.

¿Cómo percibe el panorama actual del cómic en Ecuador? ¿Qué proyecciones tiene usted para el futuro del cómic en este país?

Primero, se refleja un cambio positivo y el apoyo del gobierno se hace evidente, publicaciones de autor se están dando a conocer más seguido, la mentalidad se está fomentando de manera correcta difundiendo que el comic no es para niñitos solamente sino que se puede contar con un título para cada edad y lector, esto no quiere decir que estamos ya en óptimas condiciones, se va por buen camino y en constante mejora, gran parte de este progreso de lo agradecemos a la gestión que realiza a diario el Comic Club de Guayaquil.

Segundo, me atrevo a predecir que de aquí a cinco años el comic, la ilustración y la animación habrá escalado considerablemente, talentos jóvenes tendrán un puesto ganado en el mercado, veremos más ilustración en comerciales, afiches, anuncios, etc., y quién quita quizá uno de estos jóvenes esté trabajando directamente para marvel, dc comics o el mercado europeo.

¿Cuál considera usted que es el mayor potencial que tiene el cómic como medio artístico, narrativo y/o expresivo?

La imaginación, es el engrane que se acopla a otro, viñeta a viñeta, página a página para girar el motor emocional en la mente de cada lector, transportándolo al pasado medieval o a un futuro técnicamente diseñado, teniendo como origen un lápiz y una hoja de papel, así de simple.

¿Qué consejo daría usted para quienes aspiran a escribir cómics de manera profesional?

No soy escritor, ni tengo la habilidad, pero me gusta intentarlo con mis propios

personajes en su diversas historias, pero más que consejo les daría un comentario: Cada cabeza es un Universo, dentro vagan muchas anécdotas, experiencias, relatos de familiares, extractos de novelas de suspenso, misterio, etc., que pienso que están timoratos de ser escritas se mantienen en un limbo como una idea, flotando en el aire, por el bien del lector Ecuatoriano, es necesario que las plasmen y se ayuden por los medios tecnológicos que están al alcance y hagan realidad ese libro o libros, créanme señores escritores, la recompensa es gratificante.

Nombre: Fabián Patinho

Edad:40

Ocupación o profesión: Autor de cómics.

¿Qué edad tenía usted cuando comenzó a leer cómics? ¿Recuerda alguna o algunas de las primeras obras que leyó?

Cuatro años. Leí la historia de Galileo Galilei en cómic. Era un libro viejo, de pasta dura. Yo aprendí a leer ahí y por eso entré a la escuela directamente, sin kínder. Luego leí mucho cómic mexicano, argentino, gringo y de adolescente europeo, que es con el que me quedé.

¿Cuáles son los cómics que considera usted que más le han influenciado? ¿Qué aspectos destacaría de estas obras?

Corto Maltés de Hugo Pratt, por su belleza literaria y narrativa. La trilogía Nikopol de Bilal, por su resolución visual esplendorosa y sus historias desopilantes. Trazo de Tiza de Miguelanxo Prado, por su minimalismo y costumbrismo y la obra de Manara, por sus mujeres.

¿Cuál considera usted que es su obra de cómic más representativa? ¿Cómo la definiría en pocas palabras?

“El derrotero de Valverde” que es una novela gráfica aún inédita. Es una aventura ambientada en la segunda guerra mundial, con el explorador Rolf Blomberg buscando el tesoro de Atahualpa. Son ochenta páginas de un trabajo medurado y una historia entretenida. Como los cómics de aventuras de siempre.

¿Qué obras de cómic ecuatoriano conoce usted?

La línea del Wilo, Carnaval de Guaranda de Guido Chávez, la T Mutante de Eduardo Villacís, Capitán Frik de Paco Puente, Casimira Parabólica de Ce Larrea.

¿Cómo percibe el panorama actual del cómic en Ecuador? ¿Qué proyecciones

tiene usted para el futuro del cómic en este país?

Hay muchos chicos que están egresando de las escuelas de diseño y arte que ya no le ven al cómic tan sólo con un pasatiempo, y perciben la posibilidad de volverse profesionales. La accesibilidad a medios más alternativos por plataformas virtuales les permite una mayor amplitud de difusión y en consecuencia de hacerse con el oficio. Muchos de ellos desarrollan un estilo personal, menos tributario del manga y del cómic de superhéroes gringo, con lo cual con el tiempo tal vez podamos hablar de un probable “cómic ecuatoriano”.

¿Cuál considera usted que es el mayor potencial que tiene el cómic como medio artístico, narrativo y/o expresivo?

Ve las cosas desde otra perspectiva. Desdobla los discursos, aligera las imágenes y desarrolla las historias de una forma contundente, redonda. Aporta un tipo de entretenimiento que no tiene otro formato. No se encajona y siempre está evolucionando por todos los sentidos, narrativos, literarios y visuales.

¿Qué consejo daría usted para quienes aspiran a escribir cómics de manera profesional?

Leer muchos cómics, de todo tipo. Todo el tiempo. Pero también no sólo cómics. La literatura, el cine, la música, el teatro son fuentes inagotables. Y luego plantearse un proyecto que tenga un mínimo de desarrollo y proyección, con mucha paciencia. No sirve de nada hacer un par de viñetas y esperar a que prenda la mecha. El cómic es un medio como el nuestro solo da satisfacciones personales muy íntimas y cortas. Hay que empezar sacándose cualquier idea de éxito de la cabeza. Sólo dibujar para uno, y aprender a alimentarse de aire.

Nombre: Francisco Puente

Edad: 27

Ocupación o profesión: Ilustrador

¿Qué edad tenía usted cuando comenzó a leer cómics? ¿Recuerda alguna o algunas de las primeras obras que leyó?

Cuando yo tenía 3 o 4 años mi hermana mayor me leía Mafalda, que también fue uno de los primeros cómics que leí apenas aprendí como. Otros que recuerdo de mi infancia son Calvin y Hobbes, Mickey Mouse, Tribilín y X-Men.

¿Cuáles son los cómics que considera usted que más le han influenciado? ¿Qué aspectos destacaría de estas obras?

Mis influencias han sido autores como Quino, Sergio Aragonés, Francisco Ibáñez, Manuel Vázquez, Roque Maldonado entre otros. Lo que más destacaría de sus obras son las posibilidades del humor visual y sin palabras, la importancia de la simplicidad y la capacidad humorística del absurdo.

¿Cuál considera usted que es su obra de cómic más representativa? ¿Cómo la definiría en pocas palabras?

Por ahora mi trabajo más representativo es la tira cómica "Tita y Maneki". Cada tira es una historia muda auto conclusiva sobre la mala suerte protagonizadas por un gato y una ratona.

¿Qué obras de cómic ecuatoriano conoce usted?

Entre revistas y títulos que he podido leer están la XOX, Lesparra Gusanada, Capitán Escudo, Ana y Milena, Pepe Cáncamo, Rocko Comics, Nerdos, Ricky y Rocco, Walter Diego, Cosos, Cuervito Fumanchu, Las Aventuras de George y Chichico, Extremoduro... y de seguro muchos más que ahora mismo no recuerdo.

¿Cómo percibe el panorama actual del cómic en Ecuador? ¿Qué proyecciones tiene usted para el futuro del cómic en este país?

El cómic en nuestro país ha tenido más fracasos que aciertos, pero creo que finalmente está surgiendo gracias a la facilidad que tienen ahora los artistas para mostrar su trabajo sin intermediarios. Personalmente hace poco más de un año lancé junto a otros artistas la revista Azno Cómics que tiene la intención de establecer un precedente en cuanto al cómic de humor en el Ecuador.

¿Cuál considera usted que es el mayor potencial que tiene el cómic como medio artístico, narrativo y/o expresivo?

Lo más apasionante del cómic como medio narrativo visual es que no necesitas un presupuesto de más de un lápiz y un papel y el único límite es tu imaginación.

¿Qué consejo daría usted para quienes aspiran a escribir cómics de manera profesional?

Que alimente el cerebro con muchos cómics, cine, música, fotografía, paseos por la calle, etc. Una mente desnutrida no produce nada.

Anexo 2: Guión literario y guión técnico

Guión literario

Capítulo 1: La Ciudad

Luppi, un joven exorcista de 17 años, llega a la ciudad de Quito para reemplazar a su maestro como exorcista local. El cuarto que perteneció al maestro de Luppi se encuentra en un edificio bastante maltratado donde funciona una panadería. Este edificio está en la calle Rocafuerte, un sector todavía campestre. Al llegar al edificio, Luppi nota que cerca se encuentra el panóptico García Moreno, y cerca hay algunos militares. En la panadería Luppi conoce a Bianca, la panadera, a quien le interesan muchísimo las cosas sobrenaturales, y por ende, el trabajo de Luppi como exorcista. Luego de conversar algunas horas, Luppi vuelve a su cuarto y se dispone a dormir. A la mañana siguiente visita el monasterio de San Diego, donde un hermano de apellido Almeida se encuentra poseído por un espíritu que lo obliga a escapar todas las noches para ir de fiesta. Luppi logra exorcizar al hermano Almeida, con lo que gana renombre entre las personas que ven el exorcismo. Al volver a su cuarto Luppi encuentra una carta del Consejo de exorcistas donde le advierten que la profecía indica que pronto llegarán tiempos de dificultades...

Capítulo 2: La Guerra y la Paz

El capítulo comienza con un vendedor de diarios anunciando la nueva ley que prohíbe a los exorcistas ejercer su profesión; Luppi es ya un exorcista renombrado en Quito y se dispone a realizar un exorcismo. Antes de salir del edificio deja una flor en la mesa de la panadería. Mientras camina por la ciudad, lee una carta que ha recibido: es una petición para realizar un exorcismo en la iglesia de La Merced. Durante su recorrido, Luppi nota que muchos militares se encuentran en los alrededores. Al entrar a la iglesia es atrapado por las tropas del ejército, y es llevado al despacho de Arturo Guerra, un capitán militar que lo envía al panóptico. Luppi vive el encierro, alentado únicamente por los panes que recibe de Bianca de vez en cuando, y comienza a cuestionarse todas sus creencias. Cuelga una cruz hecha de palos de la pared de su cuarto y se dedica por largos momentos a contemplarla. Mientras tanto, el Consejo de exorcistas se rebela contra las autoridades y comienza una batalla entre los militares y los exorcistas. Las

balas de cañón de la guerra abren una brecha en la muralla del panóptico que permite a Luppi escapar. Luppi regresa con Bianca, pero desde la sombra lo sigue Arturo Guerra...

Capítulo 3: La Conclusión

Ha pasado un mes desde la matanza de los exorcistas. La ley que prohíbe los exorcismos ha sido abolida; sin embargo, Luppi mantiene oculto su trabajo como exorcista y durante el día es ayudante en una botica. Un día al salir del trabajo comienza una fuerte lluvia, por lo que Luppi decide refugiarse en la capilla de Cantuña. Dentro encuentra a Arturo Batalla, quien en seguida lo reconoce y decide atacarlo y terminar con su vida. Luppi y Arturo se enfrentan largamente mientras discuten respecto a sus profesiones, llegando hasta el techo de la iglesia y pasando por los tejados hasta el palacio presidencial; allí durante la discusión Arturo resbala y cae del techo, y la batalla concluye. Luppi asiste al funeral de Arturo Guerra y decide dejar de ser exorcista, y poco tiempo después se casa con Bianca y juntos llevan la panadería "Pan de Paz".

Guión técnico

Capítulo 1 - La Ciudad

Página 1

Viñeta 1: Plano general de una habitación con un hombre sentado frente a un escritorio.

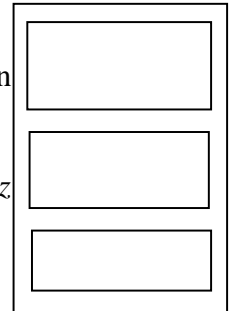
Narración: *Julio de 1914. Han pasado cinco años desde que llegué por primera vez a Quito.*

Viñeta 2: Plano medio del hombre, sujetando una fotografía en su mano.

Narración: *Hoy he decidido escribir mis memorias en esta ciudad, tanto por el valor personal que tienen,*

Viñeta 3: Primer plano de la mano del hombre con la fotografía de un muchacho en una ladera.

Narración: *Como por su valor histórico, pues son las memorias del último exorcista de Quito.*

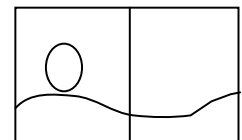


Páginas 2 & 3

Viñeta 1: Plano general de Quito, con Luppi de espaldas en el tercio izquierdo.
(Mostrar el panecillo sin la Virgen, el panóptico y algunas iglesias)

Narración: *Cuando llegué a Quito, en julio de 1909, me sentí algo intimidado.*

Narración: *Nunca había estado en una ciudad tan grande.*



Página 4

Viñeta 1: Plano general de Luppi caminando por Quito.
(Quito se ve bastante rural, hay pocas casas y muchos árboles. Debe verse un afiche del ferrocarril y Eloy Alfaro.)

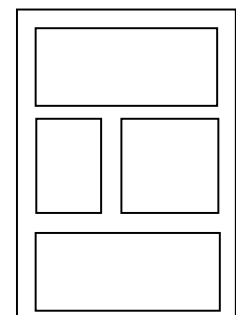
Narración: *Aún así, no tuve problemas para hallar la calle Rocafuerte.*

Viñeta 2: Plano medio de Luppi mirando hacia arriba.

Viñeta 3: Plano medio abierto de una panadería con el letrero “Pan de Paz”.
(La panadería es un lugar bastante destruido en un área más bien rural)

Narración: *Mi maestro, el padre Sergio, me había dejado su cuarto en el edificio de la panadería “Pan de Paz”...*

Viñeta 3: Plano general de Luppi, en la puerta de la panadería, y Bianca de espaldas preparando



pan.

(La panadería es un lugar algo descuidado y oscuro, pero también en cierta forma acogedor)

Narración: *...Mi primera impresión del lugar no fue nada buena.*

Página 5

Viñeta 1: Plano medio de Luppi, mirando alrededor.

Luppi: Soy el pupilo del padre Sergio...

Viñeta 2: Plano medio de Bianca, mirando a Luppi atentamente.

Bianca: ¡Ah! ¡Usted es Luppi, el exorcista!

Narración: *La primera persona a la que conocí en la ciudad fue Bianca, la dueña de la panadería y del cuarto donde viviría.*

Viñeta 3: Plano medio de Bianca y Luppi conversando.

Narración: *Bianca era una jovencita muy agradable pero también muy curiosa. Apenas llegué me inundó con preguntas acerca de exorcismos y temas sobrenaturales.*

Narración: *Conversamos varias horas en las que le relaté muchas de mis aventuras como aprendiz de exorcista. Cuando terminamos de conversar había caído la noche, y me dirigí a mi habitación.*

Viñeta 4: Plano general en picado de Luppi recostado en su cama, en su habitación.

Narración: *Descubrí que era un cuarto muy humilde, pero estaba tan cansado que no me importó; me recosté y me dispuse a dormir.*

Viñeta 5: Primer plano de Luppi.

Narración: *Entonces no podía imaginar lo que estaba sucediendo en otro lugar y que cambiaría por completo no sólo mi vida, sino también la de Bianca y de muchas otras personas.*

Página 6

Viñeta 1: Plano general de Luppi, visto de espaldas caminando hacia San Diego y poniéndose sus guantes.

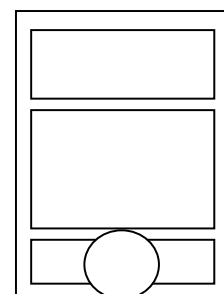
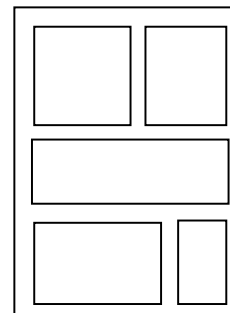
Narración: *Al día siguiente tuve que salir temprano en la mañana hacia el convento de San Diego para realizar mi primer exorcismo.*

Viñeta 2: Plano general del hermano Almeida, atado a un crucifijo enorme.

Narración: *El poseído era un hermano del convento llamado Manuel Almeida.*

Viñeta 3: Primer plano del hermano Almeida, riéndose despectivamente.

("Detrás" de la viñeta se ven los rostros de los hermanos, preocupados)



Almeida: ¡Hasta la vuelta, Señor! ¡Je, je, je...!

Página 7

Viñeta 1: Plano medio de Luppi, entrando al convento y hablando con un hermano.

Luppi: Que nadie toque al hermano. Se impregnarán de espíritu negativo.

Narración: *Un exorcismo no es fácil de realizar. Sabía exactamente qué hacer...*

Viñeta 2: Plano medio de Luppi, de perfil.

Narración: *...Pero me sentía nervioso.*

Viñeta 3: Primer plano abierto de Luppi acercando su mano al hermano.

Viñeta 4: Primer plano de la mano de Luppi casi tocando el rostro del hermano.
(La mano de Luppi tiembla)

Narración: *Estaba a punto de realizar el exorcismo...*

Viñeta 5: Primer plano del hermano Almeida, con la mano de Luppi tocando su rostro.

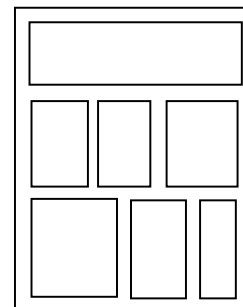
Luppi: *Vade Retro Satana, Nunquam Suade Mihi Vana...*

Viñeta 6: Primer plano de Luppi.

Luppi: *Sunt mala quae libvas--*

Viñeta 7: Primerísimo primer plano de Luppi.

Narración: *...Cuando sucedió algo inesperado.*



Páginas 8 & 9

Viñeta 1: Plano general de Luppi y el hermano Almeida, rodeados por extrañas siluetas.

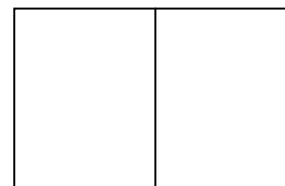
Narración: *Comencé a dudar de todo lo que estaba haciendo.*

Narración: *¿Estaba listo para realizar un exorcismo? ¿Era yo realmente un exorcista?*

Narración: *¿Realmente iba a funcionar? ¿Podría expulsar al espíritu maligno?*

Narración: *¿Estaba poseído el hermano Almeida? ¿O tenía algún tipo de trastorno?*

Narración: *¿Y si fallaba? ...¿Y si moría?*



Página 10

Viñeta 1: Plano medio de Luppi y el hermano Almeida; detrás del hermano hay un espíritu.

Luppi: *¡Ipe venena vibas!*

Viñeta 2: Plano medio del hermano Almeida mirando hacia arriba con humo negro saliendo de su boca.

Viñeta 3: Plano medio del hermano Almeida mirando hacia el frente; todavía un poco de humo sale de su boca.

Viñeta 4: Plano medio del hermano Almeida, cabizbajo.

Viñeta 6: Plano medio de Luppi, suspirando.

Narración: *El exorcismo había terminado. Logré expulsar al espíritu, pero sabía que algo había salido mal.*

Viñeta 7: Plano medio abierto de un hermano acercándose al hno. Almeida.

Hermano: ...¿El hermano está bien?

Página 11

Viñeta 1: Primer plano de Luppi.

Narración: *Y entonces lo vi.*

Viñeta 2: Plano medio del hermano Almeida.

Viñeta 3: Primer plano del hermano Almeida, desvanecido y con lágrimas de sangre.

Viñeta 4: Plano medio de una persona preguntándole a Luppi.

Persona: ¿Va a estar bien?

Luppi: Sí...

Viñeta 5: Primer plano del puño cerrado de Luppi, temblando.

Luppi: ...En pocas horas despertará.

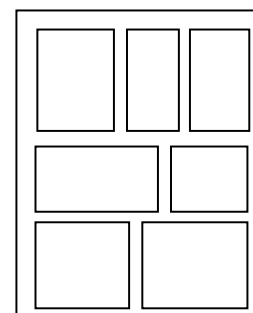
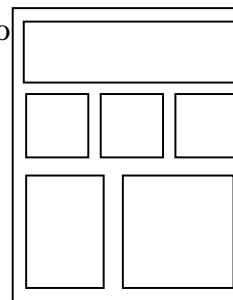
Narración: *No era cierto.*

Viñeta 6: Plano americano de un ángel de piedra de perfil sobre el techo de una iglesia. Lluve.

Narración: *Mi exorcismo no había resultado del todo bien.*

Viñeta 7: Primer plano del ángel de piedra, con gotas de lluvia resbalándole por el rostro.

Narración: *El hermano Almeida estaba en coma.*



Página 12

Viñeta 1: Plano general de la ciudad de Quito.

Narración: *Pero mi trabajo como exorcista continuaba.*

Viñeta 2: Plano medio de un montón de gente en la calle reunida alrededor de algo.

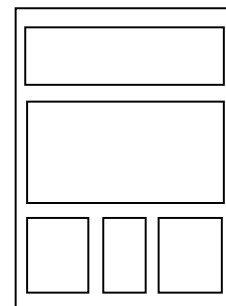
Luppi: Abandona este cuerpo...

Viñeta 3: Plano medio de Luppi, sosteniendo una cruz.

Luppi: ¡Barbatos!

Viñeta 4: Primer plano de una mujer poseída, gritando.

Viñeta 5: Plano medio de la mujer, con una figura como de ave abandonándola.



Página 13

Viñeta 1: Plano medio de la gente reunida aplaudiendo y Luppi alejándose de ellos. En el fondo algunos están sosteniendo a la mujer exorcizada.

Viñeta 2: Primer plano de la persona exorcizada, con un corte en el rostro.

Narración: *Las personas que exorcizaba siempre terminaban con alguna herida menor, pero por lo general los exorcismos resultaban cada vez mejor.*

Viñeta 3: Primer plano de un hombre agradeciendo a Luppi, quien sostiene una cruz.

Hombre: ¡Muchas gracias!

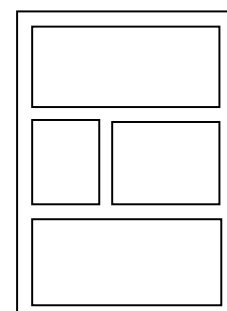
Luppi: Es mi deber, no se preocupe.

Narración: *Admito que a veces el orgullo me dominaba.*

Viñeta 4: Plano medio de Luppi caminando frente a la panadería donde en la entrada se encuentra Bianca.

Luppi: ¡Buenas tardes, Bianca!

Bianca: ¡Ah, Luppi!



Página 14

Viñeta 1: Plano medio de Bianca con un sobre en su mano.

Bianca: ¡Le dejaron esto hoy!

Viñeta 2: Plano medio de Luppi, tomando el sobre.

Luppi: ¡Gracias!

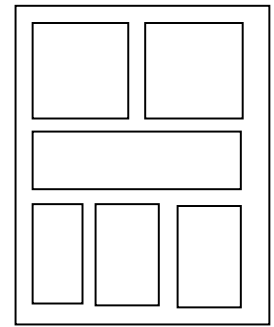
Viñeta 3: Primer plano del sobre.

Narración: *era una carta del concejo de exorcistas.*

Viñeta 4: Plano general de Luppi subiendo unas gradas con el sobre entre las manos.

Viñeta 5: Plano americano de Luppi abriendo el sobre.

Viñeta 6: Plano medio de Luppi viendo una carta mientras abre la puerta de su habitación.



Página 15

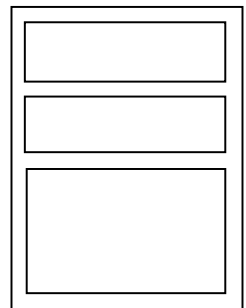
Viñeta 1: Primer plano de Luppi arrojando distraídamente un papel sobre su escritorio.

Narración: *Lo que más me interesaba siempre era la pensión que enviaba el concejo.*

Viñeta 2: Primer plano del papel sobre el escritorio.

Narración: *Ahora pienso que no debí ignorar la profecía destinada a los exorcistas.*

Viñeta 3: Primerísimo primer plano del papel. La profecía dice: “Vienen tiempos de cambio y de prueba. Si no dejan de lado su orgullo y son prudentes, aprenderán a serlo de la peor forma posible.”



Capítulo 2 – La Guerra y La Paz

Página 1

Viñeta 1: Plano general de los tejados de Quito vistos a través de una ventana.
(es una mañana nublada)

Narración: *El tiempo pasó, llegó agosto y el cielo de Quito comenzó a nublarse.*

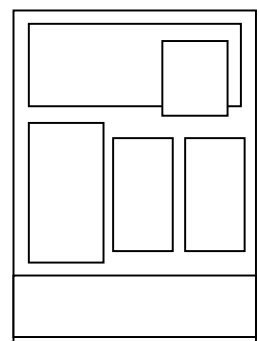
Viñeta 2: Primer plano de muchas cartas sobre un escritorio.

Narración: *Cada día recibía más peticiones de exorcismos.*

Viñeta 3: Plano general de Luppi bajando las gradas con un objeto envuelto en papel en su mano.

Viñeta 4: Plano medio de Luppi dejando el objeto junto a unos panes en la panadería.

Viñeta 5: Primer plano del objeto, que es una rosa.



Viñeta 6: Plano general de Luppi caminando por la ciudad. Se ve un niño vendedor de diarios anunciando las noticias y algunos militares.

Narración: *La mañana del 13 de agosto recibí una carta que me pedía un exorcismo en La Merced.*

Niño: ¡Extra! ¡Extra! ¡La ordenanza 100-13 aprobada!

Página 2

Viñeta 1: Plano medio de Luppi comprando un café.

Narración: *La carta decía que el poseído era un importante funcionario público.*

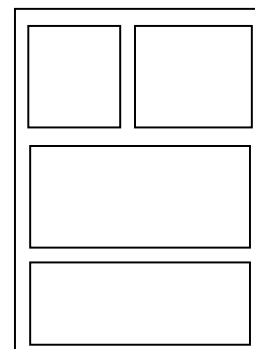
Viñeta 2: Primer plano de Luppi, bebiendo el café.

Narración: *Pensé que tal vez con este exorcismo podría volverme famoso.*

Viñeta 3: Plano medio de Luppi caminando. En la calle se ven varios militares.

Narración: *Sumergido en estos pensamientos no me percaté de que había muchos militares en las calles.*

Viñeta 4: Plano medio cerrado de un militar (Ramón Reyes) que hace una seña a los soldados que lo rodean.



Página 3

Viñeta 1: Plano general de la iglesia de La Merced.

Viñeta 2: Plano picado de Luppi entrando a la iglesia.
(la iglesia está muy oscura)

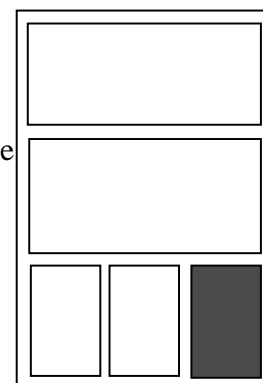
Viñeta 3: Plano medio de Luppi, mirando hacia un lado y sacando una caja de cerillos.

Luppi: ¿Hola?

Viñeta 4: Plano medio de Luppi, encendiendo un cerillo.

Luppi: Soy Luppi, el exorcista...

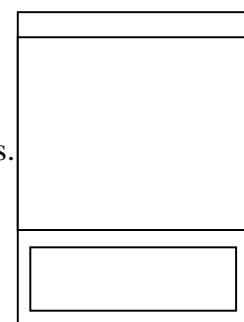
Viñeta 5: ¡Gasp!



Página 4

Viñeta 1: Plano medio de Luppi, de espaldas, y muchos soldados apuntándole armas.

Viñeta 2: Plano medio de Ramón Reyes rodeado de soldados.



Narración: *Era una trampa,*

Ramón Reyes: Francis Luppi, queda usted bajo arresto por violar la ordenanza 100-13, y ejercer de manera ilícita actividades espirituales.

Narración: *Y mi vanidad me había impedido verlo.*

Página 5

Viñeta 1: Plano medio de Ramón acercándose a Luppi.

Viñeta 2: Plano medio de Ramón golpeando a Luppi.

Viñeta 3: Primer plano de Ramón, sonriendo.

Ramón Reyes: Llévenselo.

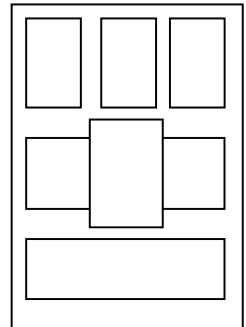
Viñeta 4: Plano medio de una mujer viendo desde una ventana.

Viñeta 5: Plano medio picado de Luppi caminando cabizbajo.

Viñeta 6: Plano medio del vendedor de café mirando con desapruebo.

Viñeta 7: Plano general de la jefatura.

Soldado: ¡Coronel Guerra! Traemos al exorcista que atrapamos.



Página 6

Viñeta 1: Plano americano de Luppi, sujetado por un soldado.

Arturo Guerra: Así que tú eres Francis Luppi.

Viñeta 2: Plano medio de Arturo Guerra.

Arturo Guerra: Soy el coronel Arturo Guerra. Estoy a cargo de encerrar a la gente como tú.

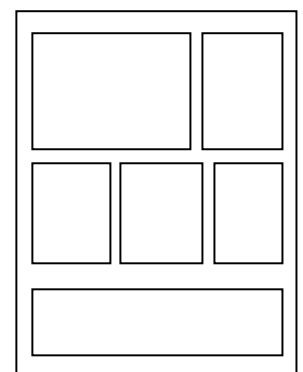
Viñeta 3: Primer plano de Arturo Guerra.

Arturo Guerra: ¿Creíste que por ser exorcista podías violar la ordenanza 100-13?

Viñeta 4: Plano medio de Luppi.

Luppi: No conozco esa orde—

Arturo Guerra: Eso no te exime de cumplirla.



Viñeta 5: Primerísimo primer plano de Arturo Guerra, con expresión de disgusto.

Arturo Guerra: Conozco a la gente como tú...

Viñeta 6: Plano americano de Luppi, rodeado de figuras (imaginarias) de estafadores disfrazados de sacerdotes y religiosos.

Arturo Guerra: Estafadores astutos e inescrupulosos,

Arturo Guerra: Siempre aprovechándose de la ingenuidad de las personas.

Arturo Guerra: Son un obstáculo para el progreso.

Página 7

Viñeta 1: Primer plano de Luppi.

Arturo Guerra: Por eso, Francis Luppi, te condeno a cadena perpetua en el panóptico García Moreno.

Viñeta 2: Primer plano de Arturo Guerra.

Arturo Guerra: Tu dios no te salvará.

Viñeta 3: Plano general de la iglesia de la Compañía.

Narración: *Mientras tanto, el concejo de exorcistas se hallaba en medio de una reunión importantísima.*

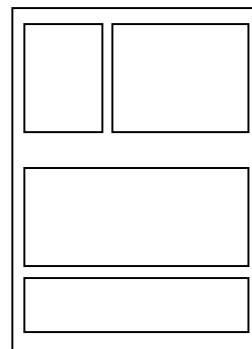
(Además de la voz del Padre Gabriel, hay algunos globos de murmullos intangibles)

Padre Gabriel: ¡Esto no puede seguir así!

Viñeta 4: Plano medio de los exorcistas reunidos en una sala oscura debatiendo.

Padre Gabriel: ¡Nos están privando de nuestra fe! ¡Es un ultraje!

(Además hay gritos de otros padres que lo apoyan)



Página 8

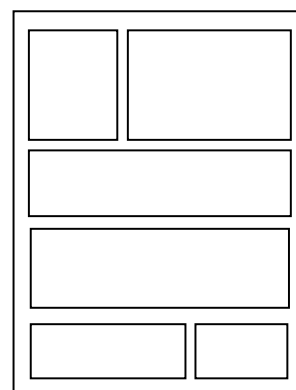
Viñeta 1: Plano medio de algunos padres.

Padre Sergio: ¿Y qué propone, padre Gabriel?

Viñeta 2: Primer plano del padre Gabriel.

Padre Gabriel: Considero que debemos prepararnos para la batalla.

Viñeta 3: Plano general del Cristo de la iglesia, con rostro sombrío .



Padre Gabriel: Ha llegado la Guerra Santa.

Viñeta 4: Plano general del Penal García Moreno.

Narración: *Mientras, fui trasladado a la prisión García Moreno.*

Viñeta 5: Plano americano de Luppi en la entrada de su celda.

Narración: *Mi mente estaba ausente,*

Viñeta 6: Plano medio cerrado de Luppi, con la mirada perdida y vacía.

Narración: *tal vez para evitar pensar en los horrores que me esperaban.*

Página 9

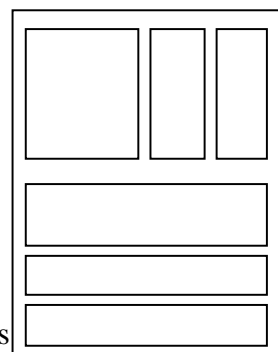
Viñeta 1: Plano medio de Luppi, cayendo al suelo.

Guardia: ¡Entra de una vez!

Viñeta 2: Primer plano de Luppi, levantándose. Frente a él, un crucifijo rústico.

Viñeta 3: Primer plano del crucifijo.

Viñeta 4: Plano general de una calle de Quito, durante una marcha de religiosos que llevan estandartes con cruces.



Viñeta 5: Plano medio de los religiosos marchando.

Narración: *Unos pocos días después, los exorcistas decidieron plantarse frente al palacio de gobierno y hacer una protesta pacífica.*

Viñeta 6: Plano medio de varios militares esperando con sus armas.

Narración: *Pero las autoridades habían emitido la orden de detener cualquier tipo de levantamiento que alterara el orden.*

Página 10

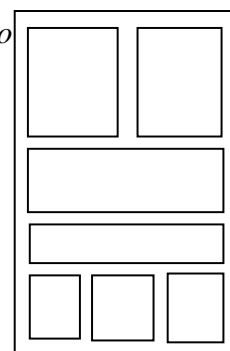
Viñeta 1: Plano medio de los exorcistas, sentados en la plaza.

Narración: *Los exorcistas estaban convencidos de que no correrían peligro durante su protesta.*

Viñeta 2: Primer plano de los militares, tensos.

Narración: *Sin embargo, corrían rumores de que los exorcistas habían organizado un golpe de estado.*

Viñeta 3: Plano medio de una muchedumbre, observando los acontecimientos.



Narración: *Se sentía la tensión en el ambiente.*

Viñeta 4: Plano medio cerrado de la muchedumbre, Bianca está entre la gente.

Narración: *Nadie sabe cómo empezó. Lo único que todos recuerdan es que de repente un arma disparó...*

Viñetas 5, 6, 7: Primeros planos de una persona gritando, un militar tenso, y un arma con un dedo en el gatillo.

Página 11

Viñeta 1: Plano medio de la torre de la Catedral vista desde la ventana de prisión.

Onomatopeya: ¡Bang!

Viñeta 2: Plano general de Luppi en picado, acostado en el suelo.

Narración: *Yo desconocía todo lo que estaba sucediendo fuera. Sólo pensaba en salir de prisión y en volver a ver a Bianca.*

Viñeta 3: Plano medio de Luppi.

Narración: *Me sentía desesperado y abandonado.*

Viñeta 4: Primer plano de Luppi, mirando hacia arriba.

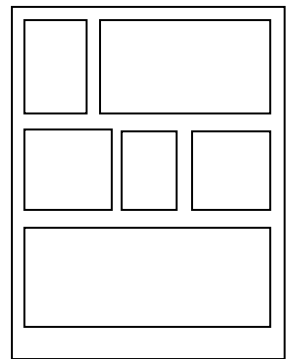
Narración: *Pero había algo, no podría decir qué era...*

Viñeta 5: Primer plano de una cruz hecha con dos palos, colgada de la pared.

Narración: *Había algo que me daba esperanzas.*

Viñeta 6: Plano medio picado de Luppi, siendo observado por una figura encapuchada.

Narración: *Luego mi mente comenzó a divagar, y me pregunté...*



Página 12

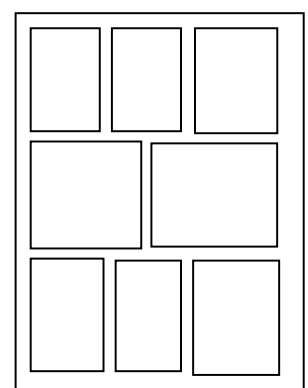
Viñeta 1: Plano medio contrapicado de una mujer encapuchada y con su rostro velado.

Narración: *¿Qué pasaría si yo muriera allí, en prisión?*

Viñeta 2: Primer plano de Luppi, mirando a la mujer.

Narración: *¿Alguien me recordaría?*

Viñeta 3: Primer plano de la mujer; a través del velo se adivina un cráneo.



Narración: *¿O simplemente desaparecería?*

Viñeta 4: Plano medio de la ventana, afuera se ve el sol.

Viñeta 5: Plano medio de la ventana, afuera se ve la luna.

Viñeta 6: Plano medio picado de Luppi sentado en el suelo.

Narración: *La respuesta no me agradó.*

Viñeta 7: Plano medio picado de Luppi, convertido en esqueleto.

Viñeta 8: Plano medio picado del lugar donde estaba Luppi, vacío.

Narración: *Mi vida no tenía trascendencia.*

Página 13

Viñeta 1: Plano medio de varias personas liberadas de espíritus malignos.

Narración: *Y sin embargo, a través de mí, muchas personas habían sido exorcisadas.*

Viñeta 2: Plano general de Luppi, flotando en el espacio con una fuerza extraña atravesándolo.

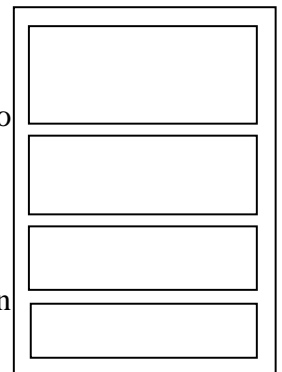
Narración: *A través de mí.*

Viñeta 3: Plano medio de Luppi, con sus ojos abriéndose y el fondo aclarándose.

Narración: *A través de mí.*

Viñeta 4: Primer plano de Luppi, con sus ojos totalmente abiertos y el fondo en blanco.

Narración: *A través de mí.*



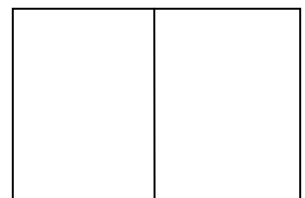
Páginas 14 y 15

Viñeta 1: Plano americano de Luppi con las manos extendidas; detrás de él, dos manos enormes; y escapando de él, varios demonios.

Narración: *Mi error, la razón por la que mis exorcismos no eran perfectos, era que pensaba que yo era el responsable de todo,*

Narración: *Cuando en realidad sólo era el intermediario de una fuerza mayor que yo.*

Narración: *Pero yo era importante, porque era el medio para ayudar a las personas.*



Página 16

Viñeta 1: Plano medio de Luppi, sentado con sus manos extendidas.

Narración: *Mi vida sí tenía trascendencia,*

Narración: *pues era una herramienta necesaria para el Universo.*

Viñeta 2: Primer plano de Luppi, con sus ojos abiertos y su puño cerrado.

Narración: *Entonces supe que tenía que sobrevivir.*

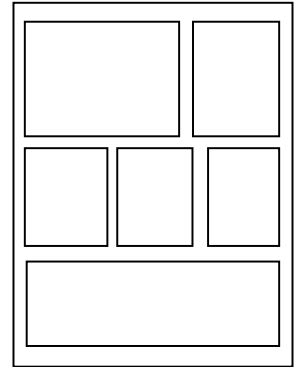
Viñetas 3, 4 y 5: Plano general de Luppi, excavando; plano medio de Luppi, sudando, primer plano de la mano de Luppi, herida.

Narración: *Pasé horas excavando en secreto,*

Narración: *Y mis manos sangraban, pero*

Viñeta 6: Plano medio de Luppi, viendo la ciudad a través de un agujero.

Narración: *Al final vi la luz.*



Página 17

Viñeta 1: Plano general de Luppi, bajando por una pared en la noche.

Narración: *Tuve que escapar muy silenciosamente en la noche.*

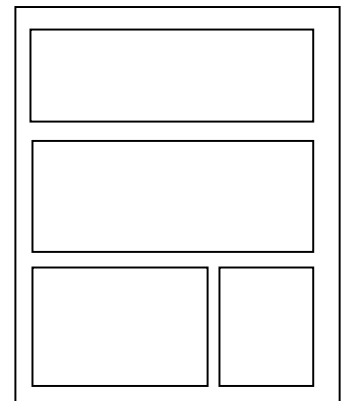
Viñeta 2: Plano medio de Luppi caminando por un callejón

Narración: *Me produjo cierta paz volver a caminar por la calle,*

Viñeta 3: Plano medio cerrado de Luppi, virando por una calle.

Viñeta 4: Primer plano de Luppi, asustado.

Narración: *hasta que llegué a la plaza grande, y allí*

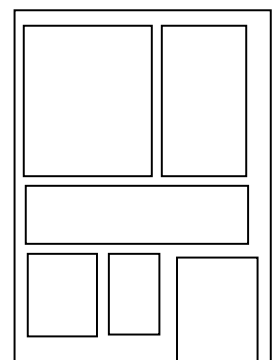


Página 18

Viñeta 1: Plano general de una calle llena de cadáveres de religiosos.

Narración: *presenció un espectáculo horrendo.*

Viñeta 2: Primerísimo primer plano de Luppi, con los ojos húmedos.



Narración: *Todos los exorcistas habían muerto.*

Viñeta 3: Plano general de “Pan de Paz”.

Narración: *Corrí entonces a “Pan de Paz”,*

Viñeta 4: Plano medio de Luppi entrando a la panadería, y Bianca en el mostrador, sorprendida.

Viñeta 5: Primer plano de Bianca, llorando alegre.

Viñeta 6: Plano medio de Luppi abrazando a Bianca.

Narración: *Y al fin volví a encontrarme con Bianca.*

Página 19

Viñeta 1: Plano medio abierto de Luppi y Bianca, sentados en una mesa iluminados por una vela.

Narración: *Esa noche, Bianca me relató lo que había sucedido.*

Narración: *Irónicamente, fui el primero al que capturaron, pero también fui el único que no falleció.*

Viñeta 2: Plano medio de Luppi, escuchando, triste.

Viñeta 3: Plano medio de Luppi, recostado sobre la mesa, y Bianca acariciando su espalda.

Narración: *Me causó un profundo dolor saber que todos los exorcistas habían muerto.*

Viñeta 4: Plano medio de una oficina del palacio de gobierno.

Narración: *Mientras tanto, en el palacio de Gobierno, una noticia urgente llegaba...*

Globo: Así es, encontramos un túnel.

Viñeta 5: Plano medio de un funcionario frente a un escritorio.

Funcionario: El exorcista escapó.

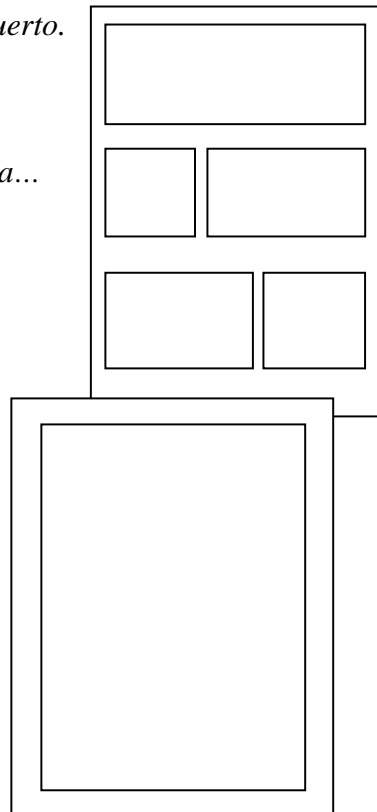
Arturo Guerra: En ese caso,

Página 20

Viñeta 1: Plano medio de Arturo Guerra, con una capa y la espada en la mano.

Arturo Guerra: Yo mismo lo cazaré.

Capítulo 3 – La Conclusión



Página 1

Viñeta 1: Plano general de un cielo nublado, y los techos de Quito.

Narración: *El tiempo pasó, y la ley que prohibía los exorcismos fue abolida.*

Narración: *Tampoco era una ley necesaria, pues (casi) todos los exorcistas habían muerto.*

Viñeta 2: Plano medio de la lluvia cayendo en los charcos.

Narración: *El gobierno afirmó que la masacre fue una medida drástica pero necesaria para aplacar un intento de golpe de estado.*

Narración: *Los exorcistas fueron tildados de “traidores y conspiradores”, así que*

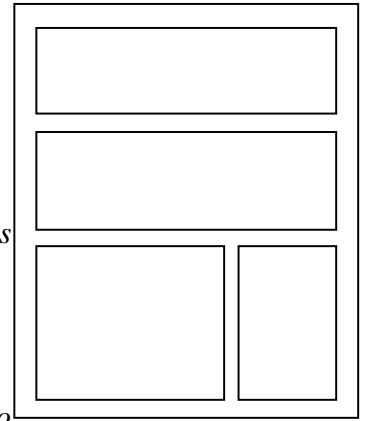
Viñeta 3: Plano general de una botica.

Narración: *decidí no realizar exorcismos hasta que las cosas se calmaran, y comencé a trabajar en una botica.*

Viñeta 4: Plano medio de Luppi poniéndose su abrigo, visto desde la ventana de la botica.

Narración: *Y luego llegó aquel día lluvioso.*

Luppi: ¡Hasta mañana!



Página 1 (b)

Viñeta 1: Plano general de las torres de San Francisco, con un cielo nublado.

Narración: *En noviembre de 1909, la ley que prohibía los exorcismos fue abolida.*

Narración: *Sin embargo, decidí no realizar exorcismos por un tiempo,*

Viñeta 2: Plano general del cartel de la “Botica del dr. Matías”.

Narración: *Por lo que trabajaba en una botica.*

Dr. Matías: Eso es todo.

Viñeta 3: Plano medio de Luppi en la puerta, con el dr. Matías como referencia.

Luppi: Entonces me voy.

Dr. Matías: ¡Luppi!

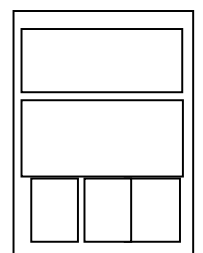
Narración: *Pero si he aprendido algo...*

Viñeta 4: Plano medio del dr. Matías.

Dr. Matías: ¿Llevas sombrilla? Va a llover.

Luppi: No se preocupe, doctor...

Viñeta 5: Primer plano de Luppi.



Luppi: Voy a estar bien.

Narración: ...*Es que el pasado nunca queda atrás.*

Página 2

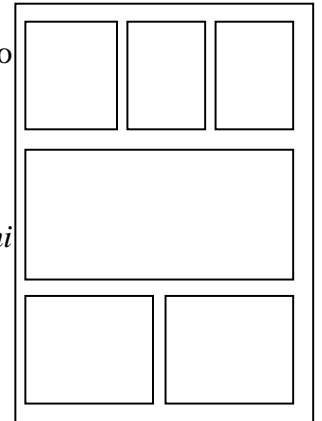
Viñetas 1, 2 y 3: Planos medios de la lluvia, primero cayendo suavemente y luego más fuerte.

Viñeta 4: Plano general de una calle de Quito, y mucha gente corriendo.

Narración: *Fui sorprendido por una tempestad mientras regresaba a mi habitación.*

Viñeta 5: Plano medio de Luppi, buscando refugio.

Viñeta 6: Primer plano de Luppi.



Página 3

Viñeta 1: Plano medio abierto de Luppi, de espaldas, frente a la iglesia de San Francisco.

Narración: *Decidí esperar a que pasara la lluvia en San Francisco pero*

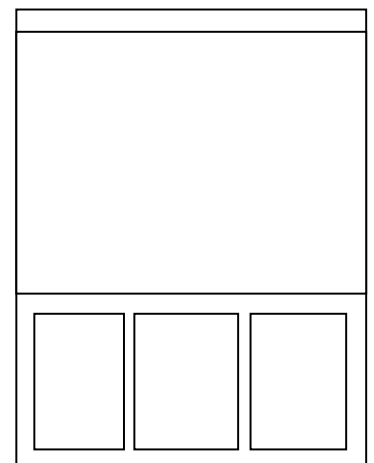
Viñeta 2: Plano medio de la puerta de la capilla de Cantuña.

Viñeta 3: Plano medio de Luppi entrando a la capilla de Cantuña.

Narración: *no me imaginaba que allí, en la capilla de Cantuña,*

Viñeta 4: Plano medio de Arturo Guerra, acercándose sombrío.

Arturo Guerra: No esperaba encontrarte en este lugar.



Página 4

Viñeta 1: Plano medio de Arturo Guerra, acercándose a Luppi y desenvainando un puñal.

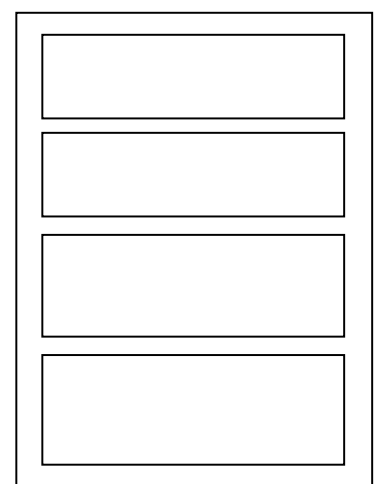
Arturo Guerra: Pero es perfecto.

Narración: *¡volvería a encontrar a la persona que me envió a prisión!*

Viñeta 2: Plano medio de Luppi.

Luppi: ¡Tú...!

Viñeta 3: Primer plano de Arturo Guerra, con el puñal en la mano.



Arturo Guerra: Huiste de prisión, pero hoy pagarás.

Viñeta 4: Primer plano de Luppi.

Luppi: ¡La ley que me condenaba ya no existe!

Arturo Guerra: Eso no importa.

Página 5

Viñeta 1: Plano americano de Arturo Guerra atacando a Luppi.

Arturo Guerra: ¡Porque no escaparás esta vez!

Viñeta 2: Plano medio de Luppi.

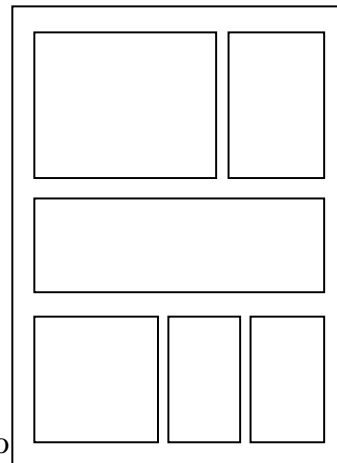
Narración: *Comprendí que tenía que escapar.*

Viñeta 3: Primer plano de los pies de Luppi, corriendo.

Viñeta 5: Plano medio de Luppi, subiendo escaleras, y detrás de él, Arturo Guerra, siguiéndolo.

Viñeta 5: Plano medio de una puerta que da hacia el exterior.

Viñeta 6: Plano medio de un rayo cayendo.



Página 6

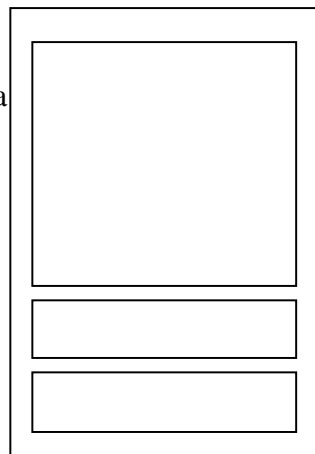
Viñeta 1: Plano general de Luppi y Arturo Guerra, de pie en el techo de la iglesia. Llueve, aunque no con mucha fuerza.

Viñeta 2: Primer plano de Luppi.

Luppi: ¿Por qué no me dejas en paz?

Viñeta 3: Primer plano de Arturo Guerra.

Arturo Guerra: Ya te lo expliqué.

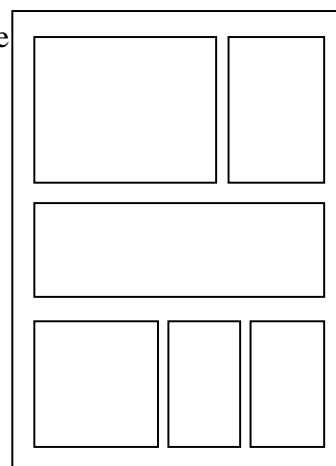


Página 7

Viñeta 1: Plano medio de Luppi, con Arturo Guerra en el marco de referencia.

Arturo Guerra: Odio a quienes se aprovechan de los débiles.

Viñeta 2: Primer plano de Luppi.



Arturo Guerra: Yo los defiendo. Mi arma es la ley.

Viñeta 3: Primer plano de Arturo Guerra; un rayo cae tras él.

Arturo Guerra: La ley es el fruto de la razón; la ley es la forma de la justicia.

Viñeta 4: Primerísimo primer plano de Arturo Guerra.

Luppi: ¿Ah, sí?

Viñeta 5: Primer plano de la mano de Luppi sosteniendo una cruz.

Luppi: Pues mi arma es la fe.

Viñeta 6: Primer plano de Luppi.

Luppi: Y la fe trasciende la razón.

Página 7 (b)

Viñeta 1: Plano medio de Luppi, con Arturo Guerra en el marco de referencia.

Arturo Guerra: Odio a quienes se aprovechan de la fe de los débiles.

Viñeta 2: Primer plano de Arturo Guerra; un rayo cae tras él.

Arturo Guerra: Mi arma es la ley, y la ley te condenó.

Viñeta 3: Plano medio de Arturo Guerra.

Luppi: Yo también defiendo a los indefensos, y mi arma es la fe,

Viñeta 4: Plano medio de Luppi.

Luppi: Pero creo que usted nunca va a entender eso.

Página 8

Viñeta 1: Primer plano de Luppi, con rayos de sol tras él.

Luppi: ¡La fe es la forma del amor!

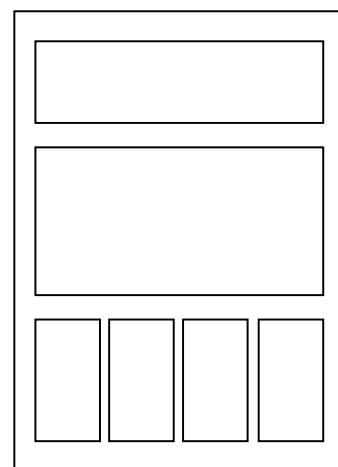
Viñeta 2: Plano general de Luppi y Arturo Guerra en el tejado de la iglesia.

Arturo Guerra: Heheh... Supongo que

Arturo Guerra: no vamos a ceder en nuestros puntos de vista...

Viñeta 3: Primer plano de Luppi.

Viñeta 4: Primer plano de la mano de Luppi, sosteniendo la cruz.



Viñeta 5: Primer plano de la mano de Arturo Guerra, sosteniendo su puñal.

Viñeta 6: Primer plano de Arturo Guerra.

Arturo Guerra: Decidamos quién tiene la razón con un duelo.

Página 8 (b)

Viñeta 1: Plano general de las nubes abriéndose.

Luppi: No hay lugar a discusión...

Viñeta 2: Plano general de Luppi y Arturo Guerra en el tejado de la iglesia.

Arturo Guerra: Es verdad. No vamos a ceder en nuestros puntos de vista.

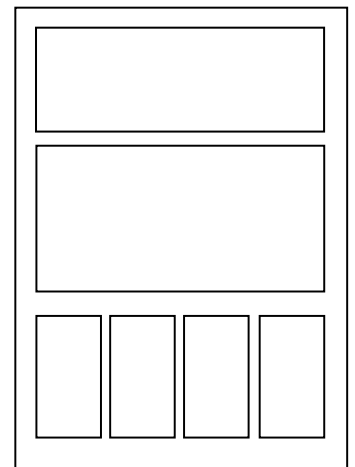
Viñeta 3: Primer plano de Luppi.

Viñeta 4: Primer plano de la mano de Luppi, sosteniendo la cruz.

Viñeta 5: Primer plano de la mano de Arturo Guerra, sosteniendo su puñal.

Viñeta 6: Primer plano de Arturo Guerra.

Arturo Guerra: Decidamos quién tiene la razón con un duelo.



Página 9

Viñeta 1: Plano medio de Luppi.

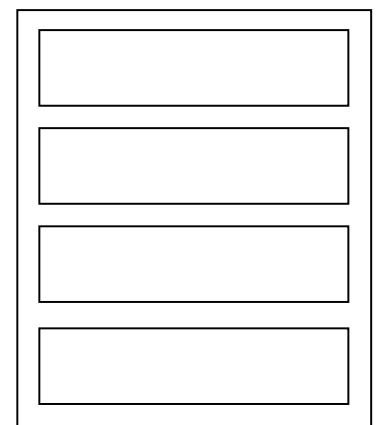
Viñeta 2: Plano medio de Arturo Guerra.

Narración: *Lo que sucedió en ese momento fue prueba*

Viñeta 3: Plano americano de Arturo Guerra avanzando hacia Luppi.

Narración: *de que el destino es muy injusto.*

Viñeta 4: Plano medio de Arturo atacando y Luppi esquivando.



Páginas 10 & 11

Viñeta 1: Plano general de Arturo Guerra girando y saltando al vacío.

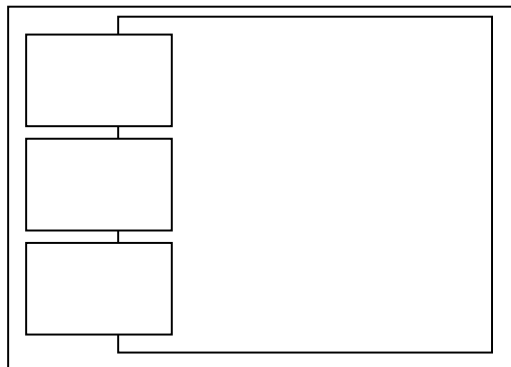
Viñeta 2: Plano medio de Luppi.

Viñeta 3: Plano medio de Arturo Guerra cayendo a la calle.

Viñeta 4: Plano general de Arturo Guerra, muerto en la calle.

Narración: *Arturo Guerra hubiera dicho que yo tenía la razón, porque sobreviví.*

Narración: *Pero yo sólo veo una muerte trágica e innecesaria.*



Página 12

Viñeta 1: Plano general de un cementerio, al fondo hay muchas personas reunidas.

Viñeta 2: Plano medio abierto de las personas que asisten al entierro. Luppi se encuentra entre ellas.

Narración: *No sé por qué, pero decidí asistir al entierro de Arturo Guerra.*

Viñeta 3: Plano medio cerrado de Luppi en el entierro, extendiendo su mano.

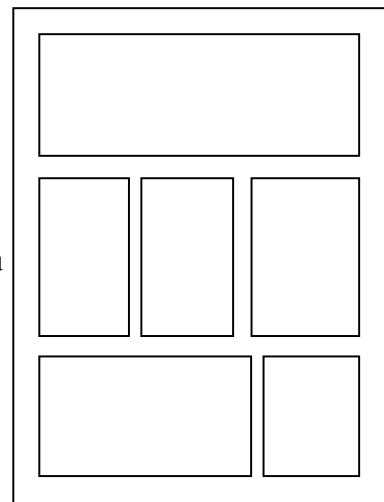
Narración: *Creo que, pese a que éramos muy diferentes...*

Viñeta 4: Primer plano de la mano de Luppi colocando una cruz pequeña sobre el ataúd de Arturo Guerra.

Narración: *Éramos dos personas apasionadas por nuestros ideales.*

Viñeta 5: Primer plano de Luppi, volteando.

Narración: *Luego de eso, decidí que era hora*



Página 13

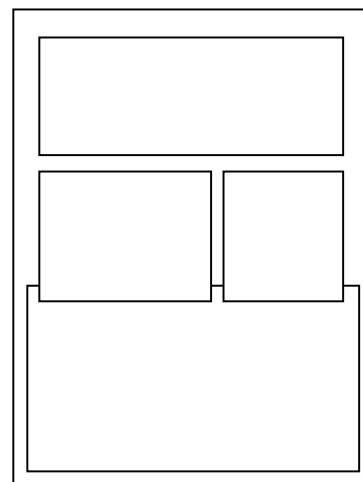
Viñeta 1: Plano medio abierto de Luppi, de espaldas, llegando a la panadería “Pan de Paz”.

Narración: *de mirar hacia el futuro.*

Viñeta 2: Plano medio de Bianca, barriendo la entrada.

Viñeta 3: Primer plano de Bianca; Luppi la toma del hombro.

Viñeta 4: Plano americano de Luppi besando a Bianca.



Página 14

Viñeta 1: Primer plano de la mano de Luppi, cerrando un libro.

Narración: *Ya han pasado cinco años.*

Viñeta 2: Plano medio de Luppi, colocando una fotografía sobre el libro.

Narración: *A veces realizo exorcismos,*

Viñeta 3: Primer plano del libro, con la fotografía de Luppi sobre una montaña.

Narración: *Pero a la gente ya no le interesa cuidar de su alma.*

Viñeta 4: Plano general de Luppi, descendiendo unas gradas.

Narración: *Por eso ahora me dedico a algo distinto.*

Viñeta 5: Primer plano de la mano de Luppi colgando un rosario de un clavo.

Viñeta 6: Primer plano de un delantal.

Viñeta 7: Plano medio de una cruz de palo sobre un horno.

Página 15

Viñeta 1: Plano medio de Luppi colocándose el delantal con una sonrisa.

Narración: *Tal vez no sea tan famoso como cuando era exorcista...*

Viñeta 2: Plano medio de Bianca, sacando una charola y observándolo.

Narración: *Ni lleve una vida de aventura y cosas sobrenaturales...*

Viñeta 3: Plano americano de Luppi, preparando pan, y Bianca colocando una charola en la mesa.

Narración: *Pero los pequeños detalles de mi vida,*

Narración: *me hacen verdaderamente feliz.*

Fin

